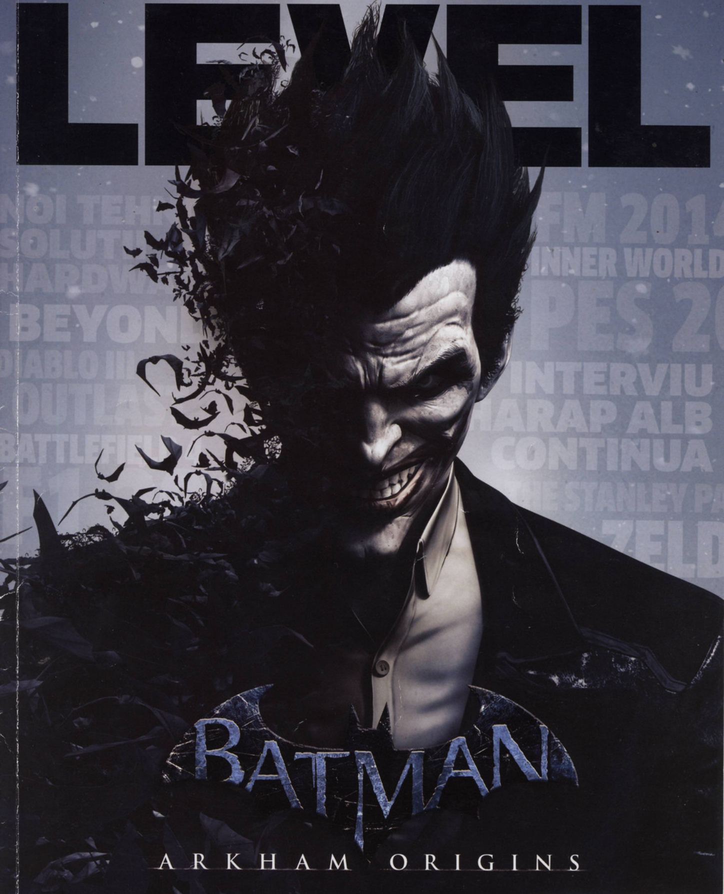
JOC FULL OVERLORD II SCOATE ÎMPIELIȚATUL DIN TINE!

LEVEL



NOIEMBRIE 2013 Preț 15.98 lei

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediție.

SUNTEȚI PREGĂTIȚI?

În sfârșit, Xbox One și PS4 au făcut ochi, iar review-urile și părerile cumpărătorilor sunt împărțite, în ambele cazuri. Dacă despre scule în sine, se aude mai mult de bine, ei bine, la capitolul jocuri exclusive la lansare par să șchioapăte ambele. În primul rând, nu au fost multe. În al doilea rând, majoritatea sunt fie mediocre, fie proaste, cu doar câteva bune sau foarte bune de căciulă. Așadar, nu plângeți dacă nu prindeți un PS4 sau Xbox One în prima lună de la lansare. Până la Crăciun au timp să se mai adune titlurile importante. Dar dacă ați reușit însă să puneți mâna pe una dintre ele, poate chiar pe ambele (deși în cazul Xbox One e mai greu, deocamdată) atunci sunteți niște norocoși. Pentru voi, următoarea generație este puțin mai aproape, iar celor de la Sony și Microsoft nu putem decât să le urăm un sincer„La cât mai multe jocuri nemaipomenite și console stabile!". Căci de cumpărat, ni le vom cumpăra vara următoare.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 The Stanley Parable
2 F1 2013
3 Volgarr



cioLAN
1 Outlast
2 Batman: Arkham Origins
3 Volgaar



Marius Ghinea
1 The Stanley Parable
2 Outlast
3 Turtle Beach PX3



ncv
1 Zelda: The Wind Walker
2 The Stanley Parable
3 Card Hunter



Radu Sorop
1 The Stanley Parable
2 Outlast
3 The Inner World



Aidan
1 F1 2013
2 Beyond: Two Souls
3 Volgarr

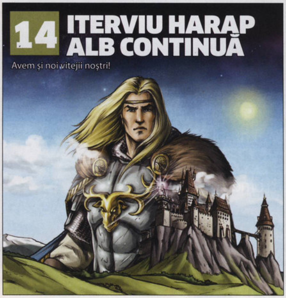














REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

Overlord II



E bine să fii Rău

De la Dungeon Keeper încoace, prea puțin am avut ocazia să experimentăm basmele clasice, optimiste și moralizatoare de partea cealaltă a baricadei. Adică ori dintr-o hrubă umedă invadată de eroi, ori de partea Întunericimii Sale, Tartore Local și Satană Asupritoare a tot ceea ce este bun, roz, cinsit și nefermentat. Triumph Studios, oamenii care ne-au adus și seria Age of Wonders, au înviorat puțin peisajul cu Overlord, o strategie combinată cu acțiune și condimentată discret de tot cu puțin praf de RPG în care tu, jucătorul, intrai în cizmele oțelite și negre ca tăciunele ale unui asemenea mamon regional. Bun joc, recomandăm. Franciza a continuat cu Overlord II, joc pe care ne-am străduit să vi-l oferim împrună cu revista fiindcă, de ce să mințim, aveți nevoie de puțină răutate dietetică în viețile voastre virtuale. Răutate care nu implică furturi de mașini, comerț cu sclavi sau orice altă acțiune pe care ați fi tentat s-o reproduceți fidel în viața reală, după care să dați vina pe joc în fața completului de judecată pentru a obține o sentință redusă și puțină expunere media. În Overlord II, Răul este amuzant și nu se ia în serios. Overlord II, așijderea predecesorului său, este o parodie foarte reușita a tuturor romanelor fantasy și a RPG-urilor unde Făt Frumos primea întotdeauna apă rece de la sacagiul corb, se alegea cu fata și îmbătrânea fericit într-un palat, în timp ce zmeul murea de sete și locuia cu părinții până la adânci bătrâneți. E vremea răzbunării, cum ar zice jupânul Zmeu, căpăcit de Greuceanu pentru a mia oară. Ajutat de minionii credincioși (o adunătură pestriță și deosebit de amuzantă de scuipători de foc, gremlini veninoși, căcrăieci amfibieni și scandalagii maronii cu glăscioare subțirele) care îți urmează orbește ordinele, vei asupri în voie o menajerie halucinantă. Elfi ecologiști, sirene corpolente care, citâm din review, "aduc mai degrabă cu niște dugongi îndopați decât cu acele făpturi gingașe care ademeneau marinarii", ostași grăsuni ai Imperiului Multilateral Dezvoltat scoși parcă din benzile desenate cu Asterix și Obelix, și o seamă de alte creaturi diforme care iau peste picior bine de tot clișeele de basm propagate de milenii în literatura populară și cea cultă. Îi vei asupri cu barda, îi vei asupri cu spada, îi vei asupri cu vraja, îi vei asupri cu hoarda, îi vei asupri cum nu i-a mai asuprit nimeni vreodată (poate doar Al Bătrân din primul Overlord) și vei râde cu gura până la urechi în timp ce-i mai asuprești a doua oară, pentru consistență. Îți vei da frâu liber megalomaniei și îți vei decora sălașul cu cele mai extravagante trofee, iar când oprimarea solitară nu-ți va mai prii ca înainte, te vei însura. La un moment dat, vei ajunge la capăt de drum și vei considera că, uneori, e bine să fii rău și-i vei mulțumi uncheșului LEVEL pentru un joc pe cinste.

Da, trebuie să fii rău. Nu, n-o să ajungi în iad dacă-l termini de două ori. Nu e genul acela de răutate. În cazul unei supradoze, nu vei simți nevoia să pui mâna pe pușcă și să-ți ciuruiești părinții. Mai degrabă te va apuca o poftă subită să-i furi sandvișul colegului de bancă și să fugi cu el prin clasă râzând malefic.

P.S: Dacă vă pasionează cifrele, și nu doriți să instalați orice știft pe prețioasa dumneavoastră mașină de calcul, să știți că Overlord II a încasat un 8.5 în LEVEL. Nu ne credeți pe cuvânt? Verificați review-ul publicat în numărul din august 2007. I dare you!



BETHESDA ÎNREGISTREAZĂ MARCA FALLOUT 4 ÎN EUROPA

Dacă până mai ieri ne bucuram întrebători de apariția website-ului înregistrat în contul celor de la Zenimax Media Inc - The Survivor 2299 - unde puteam număra într-o confuzie totală minutele apărute pe ecranul monitorului într-o baladă mono a codului morse, descifrat într-un târziu de un membru Reddit - Oare ce anume se va întâmpla pe 11.12.2013 ? - iată că acum ni se dă de veste că studiourile Bethesda Softworks au înregistrat pe teritoriul european marca Fallout 4. Oh, joy!

CALL OF DUTY: GHOSTS ARE PROBLEME DE FRAMERATE PE PLAYSTATION 4

Vă informam într-o știre anterioară că ediția adaptată pentru PlayStation 4 a first-person shooter-ului Call of Duty: Ghosts va rula nativ pe noua consolă a celor de la Sony în 1080p (1920×1080), față de cea pregătită pentru Xbox One - care doar face upscaling de la 720p, cu mențiunea că diferența este insesizabilă la nivel olfactiv. Din nefericire pentru posesorii de console PS4, se pare că această diferență grafică vine cu un preț, cei de la Polygon, Joystiq și amicii de la GiantBomb dezvăluind că jocul are probleme foarte mari de stabilitate, framerate-ul picând foarte des în bot în timpul testării, mai ales în meciurile multiplayer.

Pentru moment vina este aruncată în grădina efectelor speciale și a scripturilor ce simulează efectele fizice, însă chiar nu este greu să ne gândim la câte update-uri, trăsături și tehnologii noi a fost forțat să primească bătrânul engine de Quake, încât nici el nu mai știe în ce direcție să trimită resursele hardware. Asta sau peștii ăia inteligenți papă peste 6GB memorie RAM și 2GB de memorie video.





THE LAST OF US: LEFT BEHIND A FOST ANUNȚAT OFICIAL

Sony a anunțat că studiourile Naughty Dog se ocupă de dezvoltarea pachetului de conținut suplimentar Left Behind dedicat jocului The Last of Us. Acesta va fi publicat în primăvara anului viitor și va prezenta evenimentele desfășurate înainte ca Elie să-l întâlnească pe Joel, motiv pentru care vom avea ocazia s-o vedem pe fătuca noastră cum se înscrie la școala militară și să butonăm din perspectiva acesteia prin zona aflată în carantină a Bostonului.

FILMUL ASSASSIN'S CREED A FOST AMÂNAT PÂNĂ ÎN 2015

20th Century Fox a anunțat că va publica în 2015, mai exact luna august, filmul Assassin's Creed. Nu au fost precizate alte detalii, însă a fost reconfirmat că actorul Michael Fassbender (X-Men: First Class, Prometheus) va fi prezent în peliculă ca unul dintre personajele principale. Ei bine, măcar acum e oficial.





PRIMĂVARA LUI 2014 NE VA ADUCE METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES

Konami a confirmat că în primăvara anului viitor va publica Metal Gear Solid V: Ground Zeroes pentru Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 4 și Xbox One.

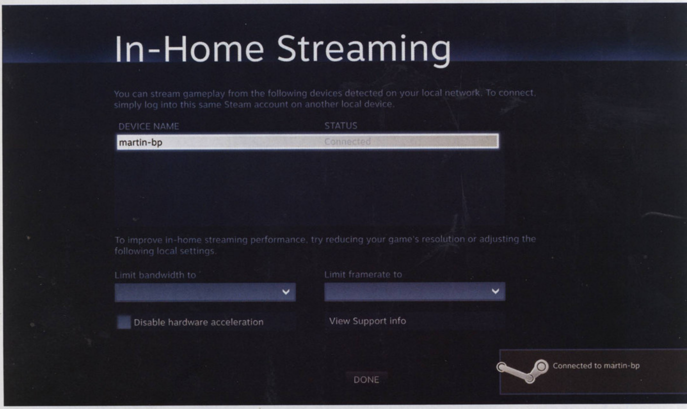
Hideo Kojima a declarat la Game Developer's Conference 2013 că procesul de dezvoltare al celui mai nou titlu din seria Metal Gear Solid a fost finalizat. De asemenea, odată cu anunțarea oficială a jocului, Kojima a lămurit și situația privind puzzle-ul din spatele celor două demo-uri prezentate nu cu mult timp în urmă: The Phantom Pain (prezentat la VGA 2012) și Ground Zeroes (prezentat la PAX 2012), ambele putând foarte frumos traduse prin Metal Gear Solid V. Ca timeline, ce am putut viziona în Ground Zeroes se desfășoară ceva mai târziu în MGS V și oferă un gameplay open-world, în timp ce The Phantom Pain a fost gândit pentru a fi prologul viitorului titlu.

De altfel, conform celor de la Polygon Kojima Productions, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain va dispune de texturi mult mai detaliate atunci când va fi butonat pe o consolă PlayStation 4 sau Xbox One, menționându-se că aspectul vizual al jocului va fi mult peste demo-urile prezentate până în acest moment.

MONOLITH LUCREAZĂ LA MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

Warner Bros. Interactive Entertainment a dezvăluit că studiourile Monolith se ocupă de dezvoltarea unui nou joc bazat pe universul realizat de prietenul Tolkien. Acesta poartă denumirea de Middle-earth: Shadow of Mordor și este realizat pentru Windows și viitoarea generație de console.

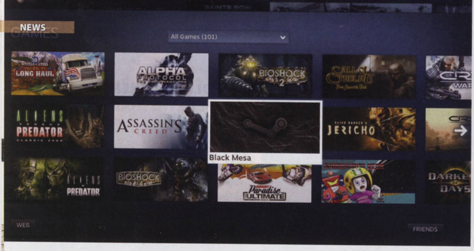




STEAM IN-HOME STREAMING VA INTRA ÎN BETA

Dacă printre voi se găsesc persoane interesate de serviciul Steam In-Home Streaming, Valve Software a anunțat că a lansat o pagină web dedicată testarii acestui serviciu, prin intermediul căruia vă puteți înscrie într-o sesiune de test beta.

Steam In-Home Streaming va oferi posibilitatea jucătorilor să încerce titluri disponibile pentru PC pe alte dispozitive din aceeași casă, fără a mai fi necesară instalarea acestora pe acestea.



STEAM A AJUNS LA 65 DE MILIOANE DE UTILIZATORI

Valve Software a dezvăluit că platforma sa de distribuție, Steam, a beneficiat în ultimile 12 luni de o creștere a numărului de utilizatori egală cu 30%, atingând astfel „umila" cifră de 65 de milioane de utilizatori. Ca fapt divers, dar nu mai puțin important, compania americană se pregătește pentru a lansa pe piață sndsmblul SteamOS, Steam Controller și Steam Machines.

Este interesant că în ciuda acestor cifre, multe persoane trăiesc cu impresia că gaming-ul pe PC este mort și deja îngropat.

PROJECT C.A.R.S. VA FI DISPONIBIL PENTRU WINDOWS ȘI STEAMOS

Studiourile Slightly Mad au anunțat că simulatorul de curse indie intitulat Project C.A.R.S.va fi publicat la finele anului viitor pentru Windows PC, PlayStation 4, Xbox One, SteamOS și Wii U, cu mențiunea că o versiune alpha poate fi acum încercată prin intermediul Steam.

„Aceste noi platforme ne permit să nu compromitem calitatea viziunii noastre și mulțumită acestui lucru jucătorii vor experimenta ceva incredibil odată ce se vor așeza la volan", au declarat producătorii jocului.





UN NOU JOC CALL OF DUTY CONFIRMAT PENTRU 2014

Nu cred că mai poate surprinde pe cineva (măcar până aflăm că au crescut cerințele de sistem necesare pentru a rula jocul) faptul că Bobby Kotick confirmă pentru 2014 un nou titlu din seria

Call of Duty, aflat în prezent în dezvoltare pe măsuța de lucru a celor de la Sledgehammer. Nu au fost oferite alte detalii despre acest grandios proiect, însă se presupune că ar fi vorba despre first-person shooter-ul Modern Warfare 4.

GTA V S-A VÂNDUT ÎN PESTE 29 DE MILIOANE DE UNITĂȚI

Take-Two a dezvăluit că noul joc dezvoltat de studiourile RockStar Games - Grand Theft Auto V - a fost vândut în peste 29 de milioane de unități în primele șase saptămâni de la apariția sa pe raftrile magazinelor de specialitate, cifră la care Grand Theft Auto IV a reușit să ajungă abia în patru ani. De altfel, jocul urmează a fi lansat și pentru Windows PC, iar apoi, foarte probabil, și pe PlayStation 4 și Xbox One.





BATMAN
ARKHAM ORIGINS
16
www.pegi.info
CONTINUT EXCLUSIV
KNIGHTFALL PACK
2 HARTI + 2 SKIN-URI
Necesita conexiune la internet pentru a accesa cootinutul suplimentar
Doar pe PlayStation®3
INAMICII TĂI TE VOR DEFINI
WB GAMES MONTRÉAL
DC COMICS
WB GAMES
armature
BATMAN: ARKHAM ORIGINS, BATMAN: ARKHAM ORIGINS BLACKGATE software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc
BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013. All Rights Reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s13)
PS3
PlayStation®3
PS VITA
PlayStation®Vita
BLACKGATE



PRACTICANȚII SABOTEAZĂ CONSOLE PS4?

Consola PlayStation 4 s-a vândut în peste un milion de exemplare în primele 24 de ore de la lansare, însă produsul celor de la Sony nu a dat toată lumea pe spate, câteva voci din spate strigând supărate.

Unul dintre motive ar putea fi și faptul că, o parte dintre practicanții de la Foxconn, repartizați la linia de asamblare PS4, ar fi sabotat un număr important de console din primul lot disponibil pe piață, pe motiv că sunt maltratați la locul de muncă. Cel puțin așa se aude. Tot chinezii de la Foxconn produc și dispozitive precum iPad sau iPhone.

O parte dintre studenții IT ai unei universități chineze, obligați, pare-se, să muncească la linia de asamblare PS4 pentru a nu fi exmatriculați, au vorbit despre sabotaj pe forumurile IGN, într-o postare blocată acum, dar care a avut suficient de mult timp la dispoziție ca să facă înconjurul lumii. Afirmațiile nu au fost verificate în întregime, însă dacă aruncăm un ochi pe Amazon, observăm că o treime dintre review-urile la adresa consolei sunt negative, majoritatea cumpărătorilor plângându-se că noile lor achiziții refuză să pornească. Dar asta nu înseamnă că acele console au fost sabotate.

În același timp, cei de la Sony au recunoscut că o parte dintre cumpărători au primit console defecte, însă afirmă că numărul lor este foarte mic, e normal să apară astfel de cazuri la o asemenea lansare, și că studiază problema îndeaproape. Un lucru este însă sigur. Dacă practicanții de la Foxconn sunt, într-adevăr tratați precum niște sclavi, asta nu ar mira pe nimeni, având în vedere antecedentele ale uzinei, care a fost de mai multe ori acuzată că își tratează prost angajații.

Uzina a intrat în atenția lumii prin 2009, datorită unor probleme diverse, cum ar fi sinucideri în rândul angajaților, explozii datorate depunerilor în exces a prafului de aluminiului la locul de muncă și alte condiții nesigure de lucru, incendii, revolte, salarii de mizerie, angajați forțați să lucreze multe ore peste program și altele. În 2012, The New York Times a publicat un amplu articol dedicat condițiilor dificile de lucru din fabricile Foxconn, în care compania Apple a fost de asemenea acuzată că închide ochii atunci când primește rapoarte despre condițiile inumane în care lucrează angajații, proasta lor salarizare și numărul excesiv de ore suplimentare pe care sunt obligați să îl respecte.

Drept urmare, angajații Foxconn au primit o mărire de salariu la începutul anului, iar proprietarii uzinei susțin că au început să respecte cu mai multă atenție normele de protecție a muncii. Să sperăm că nu o fac doar de dragul auditului.

THE SIMS 4 VA FI LANSAT ÎN TOAMNA ANULUI VIITOR

Electronic Arts ne-a anunțat că The Sims 4, noul joc dezvoltat de studiourile Maxis, va ajunge pe rafturile magazinelor de specialitate în toamna anului viitor. Cel de-al 4-lea capitol al „simulatorului uman" va fi disponibil pentru sistemele Windows și Mac.

Oare vor include și niscaiva always-on DRM în pachet?

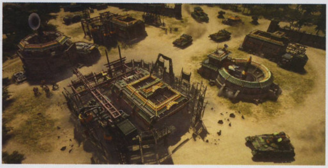


COMMAND & CONQUER A FOST ANULAT! STUDIOUL VICTORY GAMES A FOST ÎNCHIS

După impresia foarte proastă din testul alpha al jocului, unde cei de la Victory Games au reușit performanța de a-și pune în cap toată comunitatea acestei francize, cei de la Electronic Arts au anunțat că strategia F2P Command & Conquer a fost anulată, iar studioul responsabil cu producția a fost închis.

„Membrii unui studio responsabil de producerea unui joc sunt conștienți că nu întotdeauna munca lor se va concretiza. În cazul de față, s-a renunțat la producerea unei campanii single-player și s-a dezvoltat un joc multiplayer unde economia trebuia să joace un rol important. Reacția voastră din timpul testului alpha a fost clară: nu dezvoltăm jocul pe care îl doriți. De aceea, după îndelungi dezbateri, am hotărât să stopăm producția acestei versiuni. Cu tot respectul pentru producători, prioritate noastră a fost și este realizarea unui joc pe care îl așteptați și îl meritați."

De asemenea, compania americană a mai precizat că viitorul seriei nu se va opri aici și că se caută alte soluții de a o aduce din nou în atenția fanilor.



UN NOU JOC ALIEN!

Povestea se va contura pe o stație spațială, unde personajul principal (zvonurile ne indică că ar fi vorba despre Ellen Ripley sau despre fiica acesteia) se găsește pus în situația de a supraviețui unui coșmar viu, luptând pentru fiecare centimetru pătrat împotriva unui extraterestru (aparent va fi doar un xenomorf), unui grup de soldați și mai multor clone. Acțiunea viitorului titlu împrumută elementele de stealth implementate de Eidos Montreal în Dishonored, cât și atmosfera de suspans realizată de studiourile Irrational Games pentru seria BioShock (cel puțin primul și, oarecum, cel de-al doilea), motiv pentru care toate gurile de aerisire, încăperile, precum și orice obiect ce poate fi considerat o armă, au un rol vital in mecanica de joc a noului Alien.

Ne întrebăm, totuși dacă studiourile Creative Assembly mai au capacitatea necesară de a dezvolta un joc de acțiune, fie el first-person, ce integrează elemente de stealth și horror reușite. Pentru moment, nu avem alte informații despre Aliens: Isolation, însă așteptăm cu interes comunicatul de presă, primele imagini și trailer-ul de debut.





ASSASSIN'S CREED® IV
BLACK FLAG™
SFIDEAZĂ
1.11.13
WWW.ASSASSINSCREED.COM
18
www.pegi.info
PS4 PS3
XBOX ONE XBOX 360 Wii U PC DVD
UBISOFT
© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Black Flag and Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Software Platform logo (TM and ©) EMEA 2006. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. ©2013 Nintendo. "PS" Family logo, "PlayStation", "PS3" logo and the PlayStation Network logo are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" logo is a trademark of the same company.

ÎN DECEMBRIE

PREGĂTEȘTE-TE PENTRU



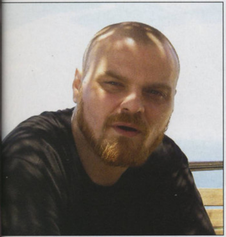
TOMBOLA IERNII





Harap Alb continuă...

Interviu cu Mihai Ionaşcu, editor şi iniţiator al proiectului **Harap Alb Continuă**



Înainte de a descoperi Harap Alb Continuă, îmi era greu să mai cred în reuşita unor idei româneşti bune, în special atunci când acestea presupuneau o activitate culturală originală, bazată pe un fond autohton tradiţional. Motivele principale – în viziunea mea sceptică – ţineau de o anumită reticenţă a consumatorului român faţă de cultura alternativă. În plus, basmul lui Creangă nu mi-a părut niciodată o sursă credibilă pentru o bandă desenată modernă, însă redacţia HAC a reuşit să-mi dea peste cap toate prejudecăţile, în doar şapte numere publicate. Revista se autodescrie ca fiind „singura publicaţie profesionistă de benzi desenate cu subiecte româneşti, desenate de autori români, cu teme româneşti" şi „la fel de cool ca supereroii americani". Harap Alb se reinventează, ilustrat în stilul benzilor desenate Marvel/DC Comics. Aşadar, vorbim despre un fenomen cultural care dezmorţeşte reflexele imaginaţiei şi valorifică fantasticele mituri din folclorul românesc – mituri cu care am crescut, asimilate între timp de cultura pop occidentală. Pe frontul altor producţii media, moroii diabolici sunt acum vampiri strălucitori, iar duhurile pădurii au devenit elfi. Ce-i drept, nici Harap Alb Continuă nu a evitat întru totul apropierea de „lore-ul fantasy", personajele clasice din basm trecând printr-o metamorfoză interesantă (regăsită de mine numai în seria est-europeană The Witcher). Pentru a înţelege mai bine fenomenul celei mai de succes benzi desenate româneşti, am stat de vorbă cu Mihai Ionaşcu, iniţiatorul proiectului HAC. Mihai este un antreprenor vizionar, cu o pasiune nemărginită pentru banda desenată. Înainte de a-şi lansa propriile afaceri a lucrat ca, citez, „jurnalist, grafician, editor foto, vânzător de îngheţată, traducător de filme, head-hunter, dulgher, profesor de engleză, consultant pentru IMM-uri". În prezent este partener într-o agenţie media. Alături de colegii săi (Octav Ungureanu, Redactor & Autor şi Andrei Moldovan, Ilustrator Harap Alb), Mihai a reuşit să resusciteze banda desenată autentică. Haideţi să vedem ce a avut să ne spună.

LEVEL: Mihai, înainte de a te bombarda cu întrebări, aş vrea să menţionez că acest interviu îmi face o deosebită plăcere, scopul concret fiind descoperirea unor amănunte inedite despre Harap Alb Continuă, direct de la „sursă". Sunt sigur că cititorii Level au auzit deja multe lucruri interesante despre benzile desenate HAC – ba mai mult, probabil că majoritatea sunt deja fani loiali şi aşteaptă cu nerăbdare următoarele aventuri –, însă iubitorii de comicsuri fac parte dintr-o tagmă aparte şi sunt mereu dornici de informaţii noi, ce privesc direct eroii lor preferaţi. Aşadar, ce ne poţi spune despre reînvierea clasicului personaj? A fost basmul lui Creangă prima alegere sau ideea a venit după o sesiune de brainstorming?

Mihai: Mă bucur tare mult să aud că HAC e cunoscut cititorilor Level. Povestea lui Harap Alb, scrisă de Creangă, a fost una dintre intenţii de la bun început. A rămas singura „viabilă" odată terminată partea de research. Iniţial voiam să fac bandă desenată din lecturile obligatorii de la şcoală. Acum doi ani, când ne-am apucat de treabă efectiv (ideea a venit acum vreo 14-15 ani), am descoperit că dintre toate lecturile obligatorii „de pe vremuri" doar Povestea lui Harap Alb supravieţuise. Numele „Harap Alb Continuă" a fost însă rezultatul unui brainstorming.

LEVEL: Europa de Est este o zonă cu mituri unice, cu un farmec aparte (cunoscătorii jocurilor The Witcher ştiu foarte bine acest lucru). Crezi că Harap Alb Continuă poate îmbina poveştile şi legendele populare româneşti cu fantasy-ul modern, astfel încât cititorii tineri să găsească un punct focal familiar?

Mihai: Teritoriul pe care stă astăzi ţara numită România a fost de-a lungul timpului un adevărat incubator pentru tot soiul de creaturi mitice: monştri, spirite bune şi rele, zeităţi şi demoni, care, din păcate, au ajuns să fie uitaţi în zilele noastre. Unii au fost „traduşi" de religie, alţii au ajuns în folclor motive de sărbători la care se strâmbă din nas în oraşe. Şi e păcat. Pentru că avem o mitologie bogată şi atât de cuprinzătoare, încât e loc pentru orice gen: fantasy, Science Fiction, horror, erotic şi chiar politic. Doar că, până acum, din câte cunosc eu, folclorul nostru n-a fost niciodată prezentat publicului larg într-o manieră adaptată vremurilor în care trăim. Harap Alb Continuă asta încearcă să facă: să aducă în prim-plan valori româneşti publicului de orice vârstă, dar tânăr la suflet.

LEVEL: Reinventarea personajelor lui Creangă a fost, zic eu, o decizie inspirată. Totuşi, ce părere crezi că ar avea clasicul autor despre Ştefan, Mara, Lardea, Moroianu sau Baian?

Mihai: Cred că ar zâmbi pe sub mustaţă la unele lucruri. Eu mă întreb altceva: cum ar fi scris Creangă în ziua de azi? Cum le-ar fi chemat pe personaje? Povestea e aceeaşi. Haina e schimbată.

Toate numele pe care le-am ales sunt locale. Ştefan şi Mara au nume mai des întâlnite în ziua de as-



Primele numere fac o trimitere evidentă către stilul Marvel/DC, prin dinamica personajelor portretizate.

tăzi, dar toate sunt nume vechi. „Haiganu", de pildă, este numele unui șef de trib trac. Adevăratul Haiganu cucerise acum vreo 2000 de ani un teritoriu comparabil cu cel al imperiului lui Alexandru cel Mare. „Moroianu" vine de la „moroi". Moroii au origini care ar face cinste oricărui horror – fie joc, carte, film sau bandă desenată. Moroii apar din cadavre de copii îngropați fără să fie botezați. Însăși etimologia cuvântului „moroi" conține slavonicul „mora" – coșmar. Numele fraților lui Ștefan, Medru și Îndrea, sunt formele vechi românești ale numelor Dumitru și Andrei. Și tot așa...

LEVEL: Cât de important a fost pentru redacția voastră evenimentul East European ComicCon 2013? Consideri că ați primit acolo o doză suficientă de expunere publică – destul cât să genereze noi cititori?

Mihai: Nu pot să fiu decât părtinitor în ceea ce privește ComicCon – Harap Alb continuă a fost sponsor. În cuvintele unui generator de meme-uri, „it was legendary!" ComicCon (ca, de altfel, orice se termină în sufixul „con") este pentru o revistă de bandă desenată un fel de Mecca. Ne rugăm la Neris să fie 20-30 de conuri pe an. Unul pe săptămână ar fi ideal. Nu doar pentru expunere și vânzări, ci (cel mai important) pentru a întâlni față în față oameni care gândesc ca noi și apreciază ce facem și care ne pot spune ce le place și ce nu le place. Comic Con e locul unde fanii ies la lumină. ComicCon e... Comic Con. O experiență irepetabilă, pe care o repeți an de an. Altfel. Dar la fel. Cel puțin așa sperăm noi. Anul viitor o să putem spune mai multe.

LEVEL: În orice caz, evoluția publicației voastre a fost rapidă și s-a făcut simțită pe multiple planuri, inclusiv cel al calității tipăriturii. Ați mizat de la bun început pe un succes atât de mare?

Mihai: Răspunsul e oarecum complicat. Realitatea este că măsura succesului depinde doar pe jumătate de calitate. Calitatea e ceea ce ține oamenii legați de un produs. Ca să ajungă însă să-l consume, trebuie să audă mai întâi despre el. Așa că miza a fost în parte să avem un tiraj suficient de mare încât HAC să ajungă la suficient de mulți oameni, pentru a putea, pe de o parte, să le oferim bandă desenată de calitate, iar pe de altă parte, să le oferim șansa să descopere tipul ăsta de revistă. Avem mulți fani care știu exact ce este o bandă desenată și care privesc cu ochi critici tot ce facem, de la care primim păreri valoroase, dar avem și fani care descoperă pentru prima oară banda desenată. Și aici este măsura succesului. Să vezi un exemplar din HAC în mâinile unui om care n-a citit niciodată bandă desenată, un om care e puțin tulburat de ideea de imagini secvențiale (care nu sunt nici animație, nici film), asta ne mulțumește cel mai mult. Măsura succesului este atunci când primim un mail de la o profesoară de liceu care ne spune „chiulangiul clasei a venit la mine și m-a întrebat de unde poate să facă rost de cărți de Creangă, pentru că a auzit de Harap Alb din banda voastră desenată". Măsura succesului este atunci când te sună la redacție o domnișoară în lacrimi și spune: „Pot veni la voi să cumpăr un numărul 1? Șeful nostru l-a pierdut și urlă de dimineață la noi, zice că i l-am furat!" Măsura succesului este atunci când ne scrie o domnișoară doctorand la Comunicare și ne spune că Harap Alb continuă este subiectul tezei ei de doctorat. Acesta este un succes pe care nu contasem și care ne umflă ca pe niște păuni. Noroc că suntem des trași de mânecă de fanii cunoscători, altfel ne-am lua nasul la purtare. Avem fani cu ochi de vultur, ce ne trag la răspundere pentru orice eroare. Am primit mustrări aspre de la un fan pentru că, în același peisaj, în două cadre dintr-un episod, soarele răsare și apune din aceeași direcție – un lucru pe care nu l-am observat nici unul dintre noi aici.



Numărul 5 a adoptat un stil ceva mai întunecat...





Numărul 7 a venit însoțit de albumul „Dezmăț, Licori și Muzici Medievale" al trupei Ad-Hoc.

LEVEL: Bănuiesc că această critică constructivă cimentează experiența redacției...

Mihai: Din toate am învățat câte ceva. Trebuie să ții cont că suntem și noi la început. Învățăm odată cu cititorii. Și asta se vede în numerele revistei. Pe măsură ce descoperim modalități de a îmbunătăți ceva, o facem în numărul următor. Am învățat și despre tipografie (deși mai lucrasem cu tipografii, e foarte diferit în cazul benzilor desenate). Unele lucruri le-am gândit bine de la bun început. De pildă, puțini cititori știu că tipărim revista pe hârtie de etichete. Hârtia de etichete este mai elastică și este făcută să reziste acizilor din palmă, umezelii și luminii puternice. Culorile se vor păstra mai mult timp vii și asta e important în cazul în care ai un obiect colecționabil. Acum nu înseamnă



Ilustrațiile sunt încântătoare și folosesc culori intense, vibrante.

mare lucru. Peste 20-30 de ani însă, treaba asta va face mare diferență. Încercăm să facem tot ce putem, astfel încât revista să apară în condiții grafice cât mai bune. Revistele care ajung la abonați, de pildă, sunt alese de mână. Coperțile sunt inspectate individual, pentru a identifica orice defect. De asemeni, revistele care ajung la abonați (sau care sunt cumpărate direct de la noi) sunt protejate cu folie crystal, pentru că nu ne mulțumește pe deplin folia folosită de tipografii. Am căutat o soluție mai bună și am găsit un provider de ambalaje din poliuretan, care producea pungi pentru dresuri – ciorapi de damă. E cel mai transparent plastic disponibil pe piață.

LEVEL: Occidentul are o tradiție îndelungată în materie de comics și se bucură de prezența unui public cu gusturi bine formate. Cât de receptivă crezi că este piața românească la o bandă desenată fantasy cu influențe din folclorul autohton?

Mihai: Acum ceva vreme răspunsul ar fi fost: „nu prea". Acum însă răspunsul este „foarte". Ceva se întâmplă cu românii în ultima vreme. Am început să ne dezbărăm de anti-naționalismul care a predominat mediul intelectual în perioada de după revoluție și am ajuns la un naționalism decent, nu radical și nici împins spre tradiție doar de dragul tradiției. Poate ne maturizăm. Poate începem să descoperim că merită promovate și alte lucruri pe lângă „mititeys" și „palincă". Eu așa cred. Așa că momentul este propice pentru o bandă desenată bazată pe o poveste veche de 135 de ani.

LEVEL: Albumul legat pentru numerele 1-4 a fost un „cadou divin" pentru colecționari. Vom mai avea parte de albume speciale?

Mihai: Da. La fiecare 4 numere. E o dimensiune decentă și e (cred eu) un lucru pe care să-l aștepți cu plăcere. Un album de bandă desenată care stă singur în picioare – și n-are coperți de carton tare!

LEVEL: Cine sunt artiștii voștri preferați de bandă desenată și către ce serii clasice privește redacția HAC cu admirație?

Mihai: Sunt mulți și nici nu știu în ce ordine să-i pun ca să nu-i supăr, nici măcar în minte. Clasici: John Buscema – desenatorul lui Conan; Ian Durseema (Dungeons & Dragons); McFarlane (Spawn); bineînțeles, pe lângă „monștrii sacri": Hugo Pratt, Moebius... Dintre desenatorii contemporani români ne place mult de Sandu Florea, Puiu Manu, Valentin Tănase și mai tinerii Tamba, Victor Drujiniu...mulți! Personal, am crescut cu desenele lui Puiu Manu și m-au impresi-



Personajele noi sunt exotice și pline de originalitate.





onat profund lumile fantastice ale lui Viorel Pârligras. Cât despre serii preferate, depinde de persoană. Mie îmi place foarte mult Conan (în toate încarnările), Lui Andrei Moldovan, desenatorul lui Harap Alb Continuă, îi place mult Lanfeust, Octav Ungureanu (redactor) e mai atras de SpiderMan și partea comică – The Simpsons...

LEVEL: Dar jocurile video? Ai putea să dai câteva exemple de jocuri a căror direcție artistică a avut un aport special în stilul adoptat de Harap Alb Continuă?

Mihai: Banda desenată, filmele și jocurile au în comun multe lucruri. Toate au nevoie de scenariu, toate au nevoie de storyboard, concept art, cercetare, o poveste credibilă și continuitate. În mod sigur am fost cu toții influențați de jocuri pe care le-am jucat, dar nu e un lucru pe care l-am căutat. Influențele au fost subtile. Câteodată descoperim similarități cu anumite scene dintr-un joc și ne dăm seama că este posibil ca undeva, în inconștient, să fi jucat rolul și scena respectivă. E însă ciudat de diferit ca experiență. Eu, de pildă, îmi imaginez din când în când scene din Age of Empires ca petrecându-se în lumea HAC. Alții spun că e mai apropiat de WOW d.p.d.v. al „feeling-ului". Alții de Heroes of Might and Magic sau chiar DOTA. Chestie de perspectivă și de plăcerea fiecăruia, presupun.

LEVEL: Mark Waid spunea „Socrate ar fi trebuit să scrie comicsuri". Crezi că succesul benzilor desenate HAC poate influența pozitiv tinerii din prezent, îndrumându-i către lectură?

Mihai: În mod sigur. Deja se întâmplă. Cum spuneam și mai sus, am primit tot felul de mesaje, de la oameni de toate vârstele. Unii care ne spuneau că au recitit poveștile lui Creangă pentru că au descoperit un amănunt de care nu-și mai aduceau aminte, alții că le-au cerut elevii.

LEVEL: Deși o doză minimă de violență grafică este prezentă, Harap Alb Continuă nu este o bandă desenată realmente gory. Am putea avea pe viitor surpriza unor imagini viscerale, însoțite de trecerea la un stil ceva mai întunecat și brutal, oarecum „Warhammer-ish"?

Mihai: Da. Nu vreau să dau detalii pentru a nu strica surpriza, dar răspunsul este da. Oricum, în HAC numărul 7 puteți găsi deja un prim-pas în direcția asta. Am încercat să exploatăm și natura mai întunecată a miturilor noastre. Aici ne-am legat de noaptea de



Nu lipsesc trimiterile directe către povestea lui Creangă.

Sîntandrei, cunoscută la americani drept „Halloween" şi cunoscută la noi (acum multe sute de ani) drept „noaptea cap de iarnă".

LEVEL: Aş vrea să revin puţin la legătura dintre jocurile video şi benzile desenate – o relaţie fructuoasă, dacă ne gândim la titluri precum Walking Dead, Deadpool sau Sam & Max. Aveţi planuri pentru un joc Harap Alb Continuă? Poate un boardgame?

Mihai: Un boardgame în mod sigur. Am întreprins oarece paşi în direcţia asta. Ne mişcăm încet însă, din lipsă de timp şi oameni. Dar ne mişcăm. Despre un joc video, nu ştiu ce să spun. Costurile unui joc bun sunt prohibitive, iar un joc trebuie făcut bine. Altfel e ridicol.

LEVEL: Numele personajelor şi al locaţiilor par să fie inspirate din mitologia dacică. Este necesară o doză de istorie – fie ea una alternativă – pentru a da naştere unui univers credibil?

Mihai: Fără doar şi poate. Devine din ce în ce mai dificil să te descurci în lumea lui Harap Alb continuă fără o hartă. Din punctul acesta de vedere, suntem foarte apropiaţi de jocuri. Închipuie-ţi că ai juca un joc a cărui acţiune se întinde pe sute de kilometri, cu zeci de questuri şi nu ai o hartă. Nu se poate. La fel şi cu istoria. Am făcut acum ceva vreme (înainte de episodul 2) un timeline care se întinde pe 20 000 000 de ani. Da, douăzeci de milioane de ani! Sunt civilizaţii vechi pe harta HAC – care abia aşteaptă să iasă la iveală.

LEVEL: Cu fiecare număr nou, lumea lui Harap Alb devine tot mai mare şi mai interesantă, graţie structurării ei în jurul unui mythos complex. Există şansa apariţiei unor spin-off-uri, sub forma unor



Harap Alb, în luptă dreaptă.

Un exemplu de utilizare a cromaticii și a mișcării pentru a construi un tablou intens.



benzi desenate publicate separat de HAC – poate chiar Haiganu?

Mihai: Da. Nu imediat, dar se va întâmpla. După ce vom termina cu „originile", fiindcă poveștile secundare vor fi introduse drept aventuri separate ale personajelor. Cu vremea, cele mai populare dintre acestea vor putea să capete propriile titluri. E o practică des întâlnită în comics-urile americane. Wolverine era unul dintre X-men... Acum are propriile aventuri. Și sunt foarte multe exemple.

LEVEL: Pe lângă ilustrațiile fenomenale, aventurile din Harap Alb Continuă au parte de un text foarte bun. Cât de greu se ajunge la o simbioză perfectă între text și imagine?

Mihai: Avem norocul prezenței unui scenarist bun: Marian Coman, care este scriitor SF / Horror. Textul inițial suferă însă modificări multe când ajunge în pagină. Adeseori, o expresie a unui personaj generează un dialog cu totul și cu totul diferit de ceea ce apărea în text. Textul și imaginea se plimbă des între desenator-scenarist-editor. E ca un joc de ping-pong în care fiecare mai adaugă câte ceva.

LEVEL: Ce le-ai spune tinerilor talentați care vor să devină artiști de bandă desenată?

Mihai: Să deseneze ca apucații. Pe șervețele, pe caiete, pe hârtii de ambalaje, în Moleskine-uri și agende ieftine. Să nu se lase influențați de oamenii care cred că desenul „n-are viitor". Și să înțeleagă că e nevoie de muncă. Talentul este des întâlnit.
Perseverența e mai rară. Perseverența oamenilor talentați e și mai rară. Nu ajunge să ai talent. Trebuie să-l și pui la lucru. Și, bineînțeles, să fie conștienți că banda desenată nu-i „funny" decât atunci când o citești. Când o muncești, e foarte, foarte serioasă. Este un domeniu cu puține resurse, puține edituri care publică acest gen și cu multe greutăți. Nu-i pentru oricine. Dacă însă te mistuie pasiunea, nu te lasă!

LEVEL: Mihai, îți mulțumesc pentru timpul acordat și sper ca cititorii noștri să aprecieze efortul depus de echipa voastră pentru a publica o revistă cum este Harap Alb Continuă. Cât timp eu voi devora pagină cu pagină ultimele aventuri ale lui Ștefan, îți las ție cuvintele de încheiere. La cât mai multe numere!

Mihai: Eu vă mulțumesc frumos, pentru oportunitatea de a povesti câte ceva cititorilor LEVEL. Și am să vă spun un lucru, tuturor celor care sunteți fani HAC: Sunt gelos pe voi. Nici n-aveți idee cât de gelos sunt. Mi-ar plăcea să pot descoperi și eu HAC, și să aștept să văd ce se întâmplă mai departe.
Să mă bucur când întorc pagina și descopăr o surpriză. Mie mi-e interzisă plăcerea asta. Și, măcar pentru un număr, mi-ar plăcea tare mult să facem schimb. Să fiu eu cititorul și altcineva să știe ce se întâmplă înainte de a fi desenat.

Îi mulțumesc lui Mihai pentru răspunsurile acordate și subliniez pe această cale importanța formelor de cultură alternativă, fie că vorbim despre Harap Alb Continuă, bloguri sau chiar Level.
În jurul acestui tip de publicații, comunități dinamice din punct de vedere social pot lua naștere și pot avea un punct comun de referință. Banda desenată, filmul și jocurile formează un triunghi titanic, între laturile căruia ne aflăm noi, oamenii pasionați de o altfel de cultură modernă. Să abandonăm problematica „nemulțumire de dragul nemulțumirii" într-un abis al balcanismelor și să încercăm o apropiere hotărâtă de propriile noastre valori – artistice, literare și spirituale. ▶ **Aidan**





DESPRE NOI TEHNOLOGII, NOI SOLUȚII SOFTWARE

Hintroducere

Acum nici două numere îmi exprimam dezamăgirea față de noile console – Playstation 4 și Xbox One – probabil deja în magazine (în alte țări) în momentul în care citiți aceste rânduri. Din lipsă de timp nu am dezvoltat prea mult, dar cred că ați prins ideea. Dacă generațiile trecute au venit toate cu ceva deosebit, care să aprindă pasiuni, să mă facă să le doresc, ei bine, această nouă generație nu-mi spune nimic. Generația 5 (PlayStation 1 and Co.) a venit cu posibilități 3D extinse, un controler deosebit, a făcut trecerea la CD – un mediu ieftin, cu capacitate mare de stocare. Generația 6 (Playstation 2 and Co.) a făcut un salt considerabil ca putere de calcul/randare, a trecut la DVD, a popularizat jocurile, a avut o colecție impresionantă de titluri exclusive. Generația 7 (PS3 și Xbox 360) a mai făcut un salt, a îmbrățișat mediul HD, a venit cu posibilități online extinse, în timp ce procesoarele tip „server" promiteau AI și fizici complexe. Pot fi folosite ca media center sau pentru a căuta ceva pe net. Sunt și console, și calculatoare, dacă vrei neapărat. PS3-ul este și Blu-ray player, iar inițial rula și Linux, dar și jocurile generațiilor anterioare. Ce să mai, reclama cu „It Only Does Everything" nu putea fi faultată prea tare. Ambele produse, dar mai ales PS3-ul, ofereau foarte mult pentru cât costau, atât în momentul lansării (la 400-600 euro), cât și, incredibil, 8 ani mai târziu (la 200 euro). Generația 8 însă... Controlerele au rămas în mare aceleași, deci jocurile se vor juca aproximativ la fel, saltul ca putere nu este suficient de mare pentru a permite un 1080p pentru toate titlurile (mai ales în cazul Xbox-ului), PS4 nu mai poate fi folosit ca media center, nu mai știe să ruleze nici măcar MP3-uri, iar „The One" nu te va lăsa să te joci dacă nu-l conectezi inițial la internet din una din țările agreate (sau dacă nu-l păcălești cum că ești în una din acele țări). Compatibilitatea cu jocurile generațiilor precedente este inexistentă...

Când generația trecută s-a lansat, și Sony, și Microsoft au declarat că viața noilor console va fi undeva la 10 ani – comparativ cu 5-6, cât dura un ciclu în mod normal până atunci. Inițial, avea sens. Acum, privesc în urmă și realizez că au greșit, iar efectele acestei decizii s-ar putea să-i ardă rău de tot. În 3-4 ani PC-urile au prins din urmă consolele și au devenit la fel de accesibile din punctul de vedere al prețului/performanței. În plus, transformarea unui computer în consolă a devenit o banalitate, nu ai nevoie decât de un cablu VGA sau HDMI și de un controler. Mai nou, opțiunea Big Picture a celor de la Valve (Steam) îți oferă chiar și o interfață. Mai





rapidă și, discutabil, mai prietenoasă decât cea a consolelor – nu mai ai nevoie de mouse și tastatură pentru a porni un joc, pentru a căuta ceva pe internet etc. O poți face direct cu controlerul de pe canapea. Astăzi, noua generație de console d-abia dacă mai ridică ștacheta peste un PC bun de gaming – aparent și relativ la titlurile lansate la start. Și sunt convins că cei doi giganți ar mai fi așteptat, dacă nu ar fi început să piardă din utilizatori. Clienții au început să migreze natural către o platformă mai puternică, mult mai prietenoasă decât în tre-

cut – nu mai este atât de greu să instalezi un joc, să-l actualizezi și să-l pornești, Steam a avut grijă și de asta. Către o platformă deschisă tuturor producătorilor, unde, poate cel mai important, prețurile au ajuns incredibile. Prețurile titlurilor de PC au fost dintotdeauna un pic mai mici, pentru că nu există un Microsoft sau un Sony care să ceară cotă parte pentru fiecare unitate vândută. Dar, de curând, au început să apară oferte atât de bune, încât nici măcar românii amărâți nu mai au ce comenta. Mă gândesc serios de ceva timp la un special în care să subliniez aceste oferte, sau, mai bine spus, unde apar ele de obicei. Tocmai ce am cumpărat, cu jenă, cu doar 5 euro,



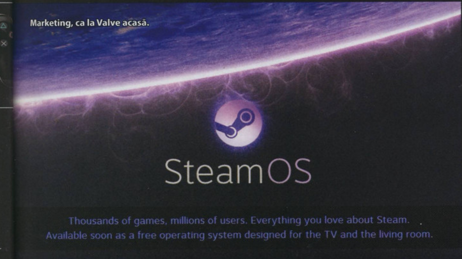
Regiunile în care Xbox One va funcționa în momentul lansării.





Batman: Arkham City; Arkham Asylum; F.E.A.R. 2 și 3; Lord of the Rings: War in the North și Scribblenauts Unlimited. Toate împreună m-au costat 5 euro, nu separat. Și spun cu jenă pentru că e clar că producătorul/distribuitorul acestor jocuri merită mai mult de atât pentru acest pachet. În plus, Humble Bundle mă lasă să decid și cui dau banii și știu astfel sigur cât primește producătorul/distribuitorul, adică cei care contează cel mai mult, din punctul meu de vedere, în această ecuație. De ce aș cumpăra o consolă cu 400 de euro (sau una mai puțin puternică cu 500) când la fel de bine aș putea cumpăra un PC, mult mai versatil, dar pe același palier din punctul de vedere al posibilităților grafice, cu... 600 (fie 700) de euro? O diferență care o să devină din ce în ce mai mică în timp. Sau care dispare în totalitate după... 10, hai 20 de jocuri cumpărate. Nu mai spun că un PC o să poată rula toate jocurile făcute în ultimii... 10-20 de ani(?), și nu doar pe cele câteva, apărute acum pentru „noua" generație de console. Nici măcar titlurile exclusive nu o să reușească să mă mai convingă, pentru că sunt din ce în ce mai puține. Majoritatea producătorilor au realizat că sunt bani din ce în ce mai mulți de făcut pe PC – Steam (dar nu numai) a avut grijă și de asta - și rar mai vezi jocuri doar pentru console.

Cu toate astea, trebuie să dăm consolelor ce-i al consolelor. Nu poți crea un special cu un titlu ca cel folosit de mine aici fără a le aduce în discuție. Ne place sau nu, aceste noi mașini vor influența în următorii ani tot ce înseamnă gaming. Și, mai știi, poate se vor dovedi mai versatile decât par la prima vedere – ar fi spre binele lor, pentru că, în caz contrar, vor fi mâncate cu fulgi cu tot de noile tehnologii și soluții software ce stau să apară.



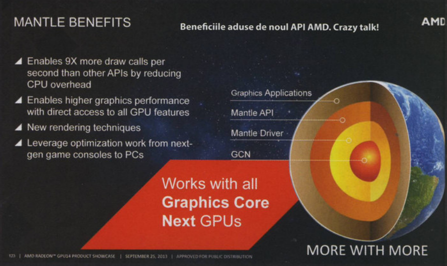
Marketing, ca la Valve acasă.

Locomotiva cu Aburi

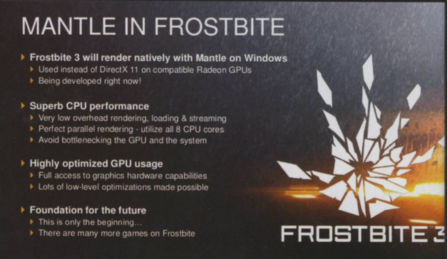
Nu cred că cei de la Valve puteau să-și aleagă un nume mai bun decât Steam pentru platforma lor. Rar am văzut o companie atât de molcomă, dar atât de hotărâtă în ceea ce face. Le-a luat ani doar pentru a porni motoarele, iar astăzi pare că nici dacă ar dori nu s-ar mai putea opri. Abordarea lor nu are sens pentru nicio altă companie. De fiecare dată când aleg o nouă direcție, o fac cu calm și răbdare, cer ajutorul comunității, îmbunătățesc și șlefuiesc produsele, par că încearcă să te convingă în loc să impună și, incredibil, funcționează. De luni de zile Valve testează apele Linux. În februarie, au lansat o versiune Steam pentru Ubuntu – una dintre cele mai prietenoase versiuni Linux. La braț cu primul lor joc compatibil, Left 4 Dead 2. Zece luni mai târziu, Steam-Linux are în portofoliu mai bine de 350 de titluri. Luna trecută au lansat versiuni funcționale și pentru Fedora și Red Hat Enterprise, alte două ramuri Linux importante. La prima vedere, ai putea avea impresia că tot ce are de câștigat Valve prin această mișcare este suportul fanilor acestei platforme. Dar... Valve se pregătea/pregătește pentru o bătălie mult mai mare. Una împotriva gigantului Microsoft, care, odată cu Windows 8, părea că vrea să controleze mult mai strâns software-ul dezvoltat pentru platforma lor. Această decizie, dar și faptul că în noul desktop (Metro) Magazinul Windows și Xbox-ul sunt împinse cu nesimțire în fața utilizatorilor l-au făcut pe Gabe Newell, fondator și director Valve, să decla-

re că „Windows 8 este o catastrofă în spațiul PC" – Iulie 2012. O afirmație confirmată și întărită de mulți alți producători în lunile ce au urmat. Astăzi știm că adevărul nu este chiar atât de negru, Windows a rămas o platformă relativ deschisă oricui, în timp ce alte magazine online pot fi anexate noii interfețe fără prea mare bătaie de cap – sau poate a dat Microsoft înapoi în urma presiunii? Oricum ar fi, se pare că Valve s-a decis să sufle și-n iaurt și... acum nici două luni a dezvăluit SteamOS. Un sistem de operare dezvoltat in house bazat pe kernel-ul Linux, a cărui interfață va combina platforma Steam cu opțiunea Big Picture, despre care am vorbit ceva mai devreme. Astfel, prin oferirea unei interfețe prietenoase, ușor de folosit de către toată lumea, Valve speră să schimbe felul în care majoritatea percep Linux-ul. SteamOS va fi gratuit și va putea fi instalat în paralel cu Windows. Acum, de ce am face așa ceva? Asta dacă nu cumva suntem fani Linux sau Valve? Pentru că avem promisiunea că noul sistem de operare va ști să utilizeze resursele sistemului mult mai bine – va fi optimizat pentru jocuri. Dacă această promisiune se va dovedi adevărată, ce credeți că voi face în secunda doi, când o să văd că în Windows jocul preferat sacadează, dar benchmark-urile îmi spun că în SteamOS va merge acceptabil? În plus, un joc, odată achiziționat prin Steam, poate fi instalat pe oricare dintre platformele (PC) pentru care a fost dezvoltat – nu trebuie cumpărat din nou. Dacă producătorul știe ce face, nici măcar comunitatea multiplayer nu va avea de suferit pentru că serverele – au testat deja cu L4D2 – vor accepta clienți de pe oricare dintre platforme. Inclusiv Mac OS. Cei mai geek-ish dintre voi ar putea să-mi spună: „bine, bine, dar DirectX? DirectX!!! Fără el, majoritatea jocurilor moderne nu vor arăta la fel de bine. Care mai e sensul?" Între timp, Nvidia le-a sărit în ajutor celor de la Valve și a dezvoltat o nouă „librărie", numită GameWorks, care va încorpora, printre altele, și PhysX, OptiX și VisualFX.

Dar veștile bune nu se termină aici. Cei de la AMD (ATI), aparent fără a dori să ajute pe cineva în particular (exceptându-se, bineînțeles, pe ei), au lansat un nou API (Application Programming Interface), pe numele lui Mantle, care le va permite producătorilor să acceseze (mai) direct capacitățile plăcilor video. Dacă această nouă soluție va fi adoptată, va permite producătorilor să optimizeze jocurile PC la un nivel asemănător cu felul în care o fac în cazul consolelor, în timp ce atât OpenGL, cât și DirectX vor deveni irelevante. Zvonurile sunt foarte frumoase. Se pare că API-ul va fi open source, ceea ce înseamnă că Nvidia (sau oricine altcineva), dacă dorește, îl poate prelua și adapta hardware-ului propriu. Iar dacă spui open source, parcă spui și Linux, nu? AMD a declarat că pentru ei e important ca Mantle să fie compatibil cu toate platformele. Cred și eu. Toate consolele noii generații – Wii U, PS4 și XO – au plăci video dezvoltate

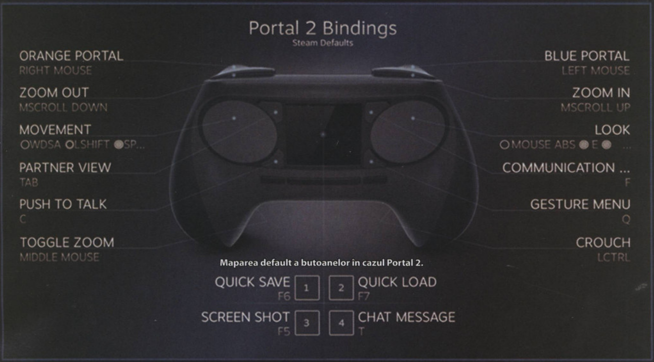


Beneficiile aduse de noul API AMD. Crazy talk!



Frostbite 3 – Battlefield 4, Need for Speed: Rivals, Star Wars: Battlefront, Mirror's Edge 2 etc. – va fi printre primele motoare grafice optimizate pentru Mantle.



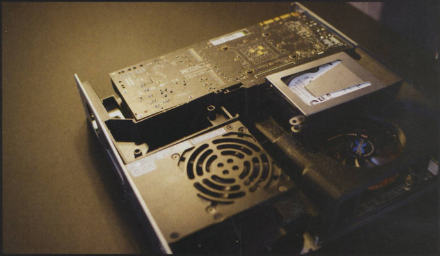


Maparea default a butoanelor în cazul Portal 2.

de ei. Nu vreau însă să speculez mai departe. În câteva zile (relativ la momentul în care scriu acest articol), odată cu summit-ul AMD, APU13, ce va avea loc între 11 și 13 noiembrie în California, vom ști mai multe.

Presiunea e prea mare, deschideți toate supapele

Dacă în următorii ani aceste două soluții software vor prinde, ne așteaptă vremuri deosebit de interesante. Când vine vorba de jocuri, PC și sisteme diferite de operare, concurența a fost până acum ca și nulă. Îmi e greu să-mi imaginez cum va reacționa Microsoft, dar d-abia aștept bătăliile. Cu siguranță benefice, pentru noi, în calitate de consumatori. Valve nu s-a oprit însă aici. Să se ia la trântă cu cel mai mare producător de software din lume nu era suficient, așa că au decis să le dea peste nas și marilor producători de console. Double Combo, în cazul Microsoft. Imediat după SteamOS, au dezvăluit Steam Machine. O consolă-PC sau un PC-consolă, care se adresează celor care iubesc confortul oferit de console și nu vor să-și bată capul prea mult cu un PC sau, invers, celor care iubesc capacitățile extinse ale PC-ului și vor o consolă capabilă de același lucru. Mașinile celor de la Valve vor veni cu SteamOS preinstalat și nu vor avea o configurație fixă. Cele dotate cu plăci video puternice vor putea rula toate jocurile compatibile Linux existente la data lansării – dacă totul merge bine, undeva la începutul anului următor. Toate vor putea însă face stream al conținutului unui alt PC din casă, ceea ce ne va da acces și la toate jocurile (dar nu numai, includeți aici și filme, muzică etc.) compatibile Windows-Steam. Astfel, dacă avem deja un calculator puternic, putem opta pentru o Mașină ieftină pe care să o folosim ca intermediar între PC și televizor. Sau invers, dacă sistemul e îmbătrânit, putem opta pentru o Mașină dotată pe care să instalăm și Windows și pe care să o transformăm în centru de joacă. Valve nu a închis sistemul în niciun fel și promite că totul va fi open source. De fapt, dacă dorim, putem transforma orice PC într-o Mașină, prin instalarea SteamOS. Sau, dacă ne place noul sistem modular propus, putem achiziționa componentele cu care să construim propria noastră consolă-PC. Un sistem modular care va face, dacă ne încredem în mașina lor de marketing, schimbarea sau upgrade-ul componentelor un mizilic.

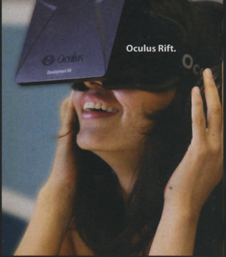


Vom putea folosi în continuare mouse-ul și tastatura, dar, pentru a închide cercul, Valve a ieșit la înaintare și cu un controler. Unul care să preia cu succes ce e mai bun din ambele lumi și care ne va permite, spun ei, să ne jucăm de pe canapea, atât shooter-e sau strategii, cât și action-uri sau sportive. Gamepad-ul arată, după cum puteți vedea, foarte ciudat și e imposibil de spus pentru moment cât de bine își va face treaba. Manetele clasice au fost înlocuite cu două touchpad-uri ce reacționează la clic performante care vor oferi feedback tactil. Eu am urât dintotdeauna padurile laptopurilor, așa că am rezervele mele. Pe de altă parte, o astfel de interfață poate fi programată diferit pentru fiecare situație în parte, ceea ce o face foarte versatilă. Mai trebuie, de asemenea, să învățăm și cum o să ne ajute acel feedback tactil. În rest, toate bune și frumoase. Controlerul va putea fi folosit și sub Windows-Steam și va avea 16 butoane, dar și un display performant cu touch. Toate programabile.

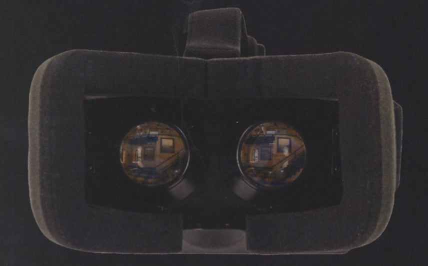
Dar, dacă ne apucă iNvidia? Sau și mai rău, avem frică de înălțime?

Steam Machine nu va fi însă primul device care va face posibil acest streeming mai special al imaginilor de la PC către TV. Nici pe departe, soluții în acest sens există de mult și majoritatea sunt mult mai puțin convolute. Pentru noi, ca gameri, unul dintre cele mai interesante gadget-uri de acest tip este consola-controler Shield, lansată de Nvidia în iulie. Dotată cu ultimul lor procesor „mobil", Tegra 4, și rulând Android, Shield este ca un OUYA portabil ce îți permite să joci titlurile destinate platformei Android (prin Google Play) pe frumosul ecran cu touch, HD (5 inch @ 1280x720), din dotare. Mai interesant este însă faptul că Shield poate fi folosit,





Oculus Rift.



Pentru a reduce din costuri, dezvoltatorii au folosit un singur panou LCD în loc de două. Lentilele corectează imaginea plată a ecranului şi o mapează sferic pentru a simula cât mai bine felul în care ochii noştri percep mediul înconjurător.

Am înţeles că-ţi plac controlerele, aşa că am conectat un controler la un alt controler pentru a controla calculatorul în timp ce te uiţi la televizor. Duh!

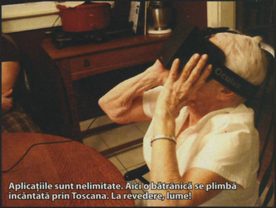


dacă deţii o placă video de la Nvidia, GTX 650 sau mai nouă, şi ca Remote Play, similar cu Vita + PS3, PS4, sau controlerul Wii U-ului. Astfel, poţi să te joci titlurile (care au suport pentru gamepad) preferate de pe PC sub pătură, pe WC sau în orice altă cameră. Sau, dacă ecranul îţi pare prea mic, îl poţi conecta la un TV. Ca orice device Android puternic, posibilităţile sunt multiple, nelimitate chiar. Shield aduce laolaltă jocurile mobilelor, PC-ului şi ale majorităţii platformelor trecute – se dovedeşte a fi emulatorul perfect, bateria este şi ea una capabilă, preţul însă… La 300 de euro, rămâne un gadget destinat entuziaştilor.

Atrăgeam atenţia, undeva la începutul articolului, cum că ar fi bine dacă noua generaţie de console se v-a dovedi mai flexibilă şi mai capabilă decât pare la prima vedere. Rolurile sunt pe cale să se inverseze. Uriaşul numit PC nu mai face paşi mărunţi, doar pentru a fi în rând cu lumea, cum se întâmpla până acum. S-a trezit din somnul cel de moarte şi e furios. O să înceapă să calce în picioare teritoriile ocupate de console, după care, la sfârşit, o să-şi pună şapca pe cap şi o să le lase cu ochii în soare. Şi nu orice şapcă. Ci una 3D, numită Oculus Rift. O cască, de fapt, care încearcă să aducă realitatea virtuală în casele tuturor. Au mai încercat şi alţii, dar soluţiile au fost mereu scumpe şi pretenţioase. Oculus este diferit. Are suportul majorităţii producătorilor de jocuri, încearcă să ţină preţul de producţie undeva sub 300 de euro şi se străduieşte să ofere cea mai bună experienţă de până acum. Incredibil, dar s-ar putea să le şi reuşească. Casca este dotată cu un ecran de 7 inch, suficient de mare pentru a acoperi tot câmpul vizual. Rezoluţia promisă la lansare (1080p) este acceptabilă şi, poate cel mai important, giroscopul, accelerometrul şi magnetometrul din dotare fac o treabă excelentă în a citi mişcările capului. Da, Oculus nu se mulţumeşte doar cu un 3D deştept şi un ecran care să te arunce în mijlocul acţiunii. Imersiunea va atinge cote extreme, pentru că acum, dacă ridici capul pentru a privi spre cer, asta se va întâmpla şi în joc. Imput lag-ul este redus la minimum. Imperceptibil dacă-i credem pe cei care l-au testat. Imaginaţi-vă cum ar fi să jucaţi Mirror's Edge cu o astfel de cască. Dar un simulator aeronautic. Cred că şi un simplu rollercoaster îmi va smulge zâmbete. Posibilităţile Oculus Rift bucură geek-ul din mine mai mult decât toate celelalte subiecte dezvoltate în acest special. ▶ **ncv**



Hawken, va fi unul dintre primele jocuri care va implementa nativ Oculus Rift. La revedere, lume!



Aplicaţiile sunt nelimitate. Aici o bătrânică se plimbă încântată prin Toscana. La revedere, lume!



grand theft auto V
FIVE
17 SEPTEMBRIE
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
©2008 - 2013 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Grand Theft Auto, the GTA Five, and the Rockstar Games R marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation", "PS3", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



GEN RPG **PRODUCĂTOR** LIMBIC ENT. **DISTRIBUITOR** UBISOFT **ONLINE** MIGHT-AND-MAGIC.UBI.COM **DATA APARIȚIEI** Q1 2014 **PLATFORME** PC

Moștenirea lui Caneghem

Printr-o minune minunată, viteji de la Ubisoft au decis că IP-ul Might and Magic nu trebuie ucis cu sânge rece (vezi Heroes VI), ci consolidat – și cum poți consolida mai bine o legendă, dacă nu folosindu-te de un „mortar RPG-istic", realizat după o rețetă îngropată în negura timpului? Pentru cei născuți deunăzi și privați de gloria pixelată a jocurilor anilor '90, saga Might and Magic este creația monumentală a lui Jon Van Caneghem, un individ iubitor de fantasy și aventuri incredibile, un fel de goblin olandez cu abilități de producător măiastru. În vremurile apuse, când New World Computing și 3DO însemnau ceva, o grămadă de băieței cu ochelari și acnee – printre care se numără și subsemnatul – butonau de zor RPG-urile complexe și pretențioase ieșite din mânuțele și imaginația infinită a lui Caneghem cel Mare și Sfânt, căutând bucăți de golem prin Tatalia ori explorând temnițele întunecate ale maleficului Xeen. Mi-e foarte dificil să vă descriu în cuvinte feeling-ul special al acestor jocuri, ba chiar imposibil. Până nu încercați Might and Magic VI, eu pot să scriu orice aici, căci nu voi atinge prea multe coarde sensibile.

Desigur, ați putea aștepta lansarea celui de-al zecelea capitol fără o tură pe GOG.com, unde seria completă abia așteaptă să fie cumpărată, dar ce e distractiv la o astfel de așteptare searbădă?

X marchează legenda

Cu greu se găsește un suflet mai flămând ca al meu după o porție zdravănă de dungeon crawling, queste epice și lupte pe ture, așa că anunțarea noului Might and Magic X: Legacy a fost o surpriză de proporții colosale, pe care am primit-o cu lacrimi de bucurie. Imaginați-vă o mulțime de nord-coreeni, cuprinși de extazul unui bocet patriotic: eu eram mulțimea, iar bocetul meu zguduia din temelii fundamentele comunismului. Deși Might and Magic X: Legacy nu continuă direct povestea primelor nouă jocuri, explorarea continentului Ashan din perspectivă first person sună binișor. Cum Heroes VI a hulit numele Might and Magic cu unele dintre cele mai proaste decizii de game design din istoria seriei (excepție făcând direcția artistică originală), Legacy are de spălat multe păcate. La cârma proiectului se află Limbic Entertainment, o echipă cunoscută prin prisma campaniei Heroes VI: Danse Macabre – adică deloc. Pe deasupra, absența lui Jon Van Caneghem ar putea silabisi „dezastru" pentru un nou titlu M&M, mai ales atunci când acesta se inspiră din Worlds of Xeen. Totuși, există șanse de izbândă: producătorii par hotărâți să investească pasiune în dezvoltarea jocului, iar primele imagini și clipuri video descriu o lume fantasy încântătoare, asemănătoare din punct de vedere estetic cu Erathia. Fiecare cadru prezintă peisaje feerice, încărcate până la refuz cu mister și potențial de aventură. Oarecum, stilul vizual



Interfața îmbunătățită după ultimul patch.

adoptat de Might and Magic X: Legacy îmi amintește de împrejurimile micului oraș New Sorpigal – primul popas din M&M VI: The Mandate of Heaven –, chiar dacă grafica a evoluat considerabil între timp. Sprite-urile 2D au fost înlocuite cu modele 3D detaliate și foarte bine animate, inspirate din unitățile recrutabile în Heroes VI – chestie care, culmea, îmi place! Culorile vibrante desfată ochii și



Un schelet de balaur? FANTASY.



Arme, armuri, un cort, un foc de tabără: FANTASY!



Abilităţi numeroase, statistici, inventar spaţios? Nu e greu de ghicit...



Goblin care primeşte o sabie în freză: mai mult FANTASY.

te duc cu gândul la un basm ori la vreo lucrare semnată Anna Zinkovsky. Totul emană o aură old-school, o dorinţă de întoarcere la origini.

Putere şi Magie

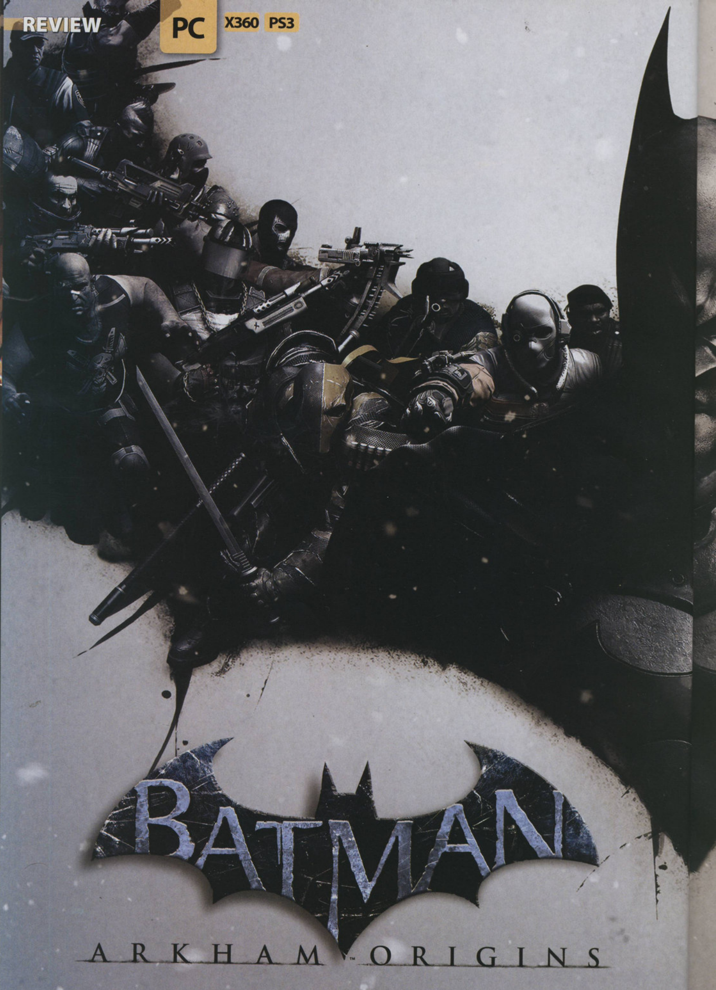
Might and Magic X: Legacy revine la sistemul de combat pe ture şi la mecanica de joc tile based, după modelul prezent în Might and Magic I - V sau, de dragul unei comparaţii mai apropiate de prezent, Legend of Grimrock. Jucătorul controlează un party alcătuit din patru eroi, Legacy punând la dispoziţie patru rase diferite şi 12 clase, câte trei pentru fiecare rasă. Deoarece eroii beneficiază de abilităţi unice – determinate de combinaţia race-class –, elementele role playing par suficient de complexe pentru a garanta o experienţă cel puţin interesantă. Clasele din categoria Might, adică cele axate pe forţa brută, sunt orientate către utilizarea armelor în luptă; clasele Magic sunt adepte ale magiei (duh!), în timp ce specializările de tip hibrid împrumută câte puţin din amândouă, dar nu pot ajunge niciodată la nivelul celor pure. Sistemul folosit în dezvoltarea eroilor îl imită pe cel din M&M VI - IX, cu abilităţi antrenabile în trei faze (Expert, Master, Grandmaster) şi câte un quest de promovare. Povestea capitolului X merge mână în mână cu Heroes VI, acţiunea desfăşurându-se în jurul oraşului Karthal – aflat acum în pragul secesiunii. Acţiunile celor patru aventurieri vor influenţa soarta oraşului şi a peninsulei Agyn, o zonă ameninţată de fantomele trecutului. Recunosc că nu mă dau în vânt după poveste, dar promisiunea unei lumi bogate în artefacte, queste, temniţe şi dragoni îmi face pielea de găină...

Acum aşteptăm

Might and Magic X: Legacy este disponibil pe Steam în avanpremieră, dar la momentul redactării acestui preview nu am beneficiat de acces la joc. Oricum, varianta finală bate la uşă şi odată cu ea soseşte un review complet, mult mai bogat în detalii. Deocamdată, abundenţa de clipuri video, imagini şi informaţii sosite pe căi oficiale a fost suficientă pentru a contura o imagine cât de cât clară despre ce înseamnă noul Might and Magic: un RPG în stil clasic, plasat într-un univers fantasy superb, care aduce un omagiu moştenirii lăsate în lumea jocurilor de creaţia marelui Jon Van Caneghem. ▶ **Aidan**



Patru eroi într-o peşteră intunecată. Ştie cineva un sinonim pentru „fantasy"?

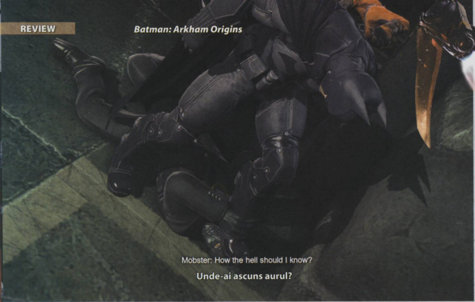

BATMAN
ARKHAM ORIGINS



Înflorește liliacul

Unul dintre primele romane grafice care mi-au invadat biblioteca a fost Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, scris de Grant Morrison și ilustrat de Dave McKean. Cu un asemenea titlu, ți-e imposibil să nu iei în serios trip-ul horror trăit de Morrison în Arkham Asylum. Pe scurt, mai în glumă, mai în serios, în banda desenată mai sus menționată, Morrison îl „internează" pe Batman la balamuc. Și la propriu și la figurat. La „invitația" lui Joker (pacientul VIP al ospiciului), Batman își petrece o noapte în Arkham alături de cei mai interesanți fii ai Gotham-ului. Nu intru în detalii, căci vă puteți imagina și singuri ce se întâmplă când un scoțian ocultist ușor sărit de pe fix amestecă fizica cuantică cu Lewis Carroll, Jung, Crowley și o căruță de tarot într-o bandă desenată puternic psihedelică cu Batman. Serios, citiți-o! Sărind peste stilul grafic, care mi-a provocat un sentiment de neliniște pe care îl retrăiesc intens de câte ori arunc o ocheadă spre bibliotecă și privirea mi se oprește pe secțiunea dedicată benzilor desenate, de unde Arkham Asylum rânjește sinistru ca un Joker al romanelor grafice, cred că cel mai mult m-a marcat un dialog dintre comisarul Gordon și Batman, pe care nu o să îl traduc și care se încheie cam așa: „When I walk into Arkham and the doors close behind me, it'll be just like coming home". Nu știu ce m-a șocat mai mult, posibilitatea ca eroul a milioane de puști din întreaga lume să fie un individ puternic deranjat sau că deținuții (pacienții, cum preferați) din Arkham ar putea fi singura familie pe care omul liliac a cunoscut-o vreodată. Și ce familie...

Când cei de la Rocksteady au anunțat Batman: Arkham Asylum și au citat romanul grafic al lui Morrison ca sursă de inspirație, mi-a



Unde-ai ascuns aurul?



săltat inima în piept. L-am așteptat cu sufletul la gură, l-am instalat când a apărut și nu l-am lăsat din mână până nu l-am terminat. N-a avut impactul psihologic așteptat de mine după a zecea lecturare a romanului grafic care l-a inspirat, dar la final am părăsit Arkham-ul cu un sentiment de relaxare, satisfacție și mulțumire pe care numai un joc de acțiune solid, care sondează prea puțin psihicul puternic deranjat al unui individ care se îmbracă în liliac și schilodește răufăcători, ți-l poate da. Da, Arkham Asylum e un action-adventure pe care îl pot recomanda cu toate cele trei zece degete ale mele, mai ales că sigur o să (mai) prindeți câteva reduceri masive.

Fiindcă reacția pozitivă masivă la adresa lui Arkham Asylum le-a sugerat celor de la Warner că stau pe o potențială mină de aur, Rocksteady au fost tocmiți rapid pentru un sequel, Arkham City. Mai puțin focusat decât fratele său mai bătrân, dar mai mare, mai violent, și, probabil, mai bine vândut. N-a revoluționat franciza, dar mecanicile solide din primul transferate, de data aceasta, într-un semi-sandbox ceva mai măricel (orășelul-închisoare care dă și numele jocului) împânzit cu o serie de activități extra-curriculare care îți mai distrăgeau atenția de la storyline, l-au transformat într-un hit instant. Inevitabil, când l-am butonat, am simțit o senzație de deja-vu, dar am considerat-o „semnătura autorului" și am reușit să mă bucur în liniște de noutăți. Ca o paranteză, eu l-am preferat pe primul, probabil mulțumită influențelor din banda desenată preferată, dar e o alegere subiectivă, pur personală, nu trebuie să porniți războaie sfinte în numele meu.

Când și al doilea sequel se vinde ca pâinea caldă, bunul simț mercantil dictează că trebuie să arunci cât mai rapid pe piață al treilea sequel. Ceea ce s-a și întâmplat, cu o singură mențiune: Rocksteady au predat ștafeta celor de la Splash Damage (cel mai notabil produs al lor, poate singurul, căci n-am săpat foarte adânc, a fost shooter-ul Brink), un motiv destul de serios de îngrijorare pentru fanii francizei. Sincer, eu am fost îngrijorat mai mult de numărul trei din coadă și de timpul relativ scurt de producție decât de autor.



Pumn și de la capăt.

Portretul liliacului la tinerețe

Legătura evidentă cu primul Batman al lui Rocksteady nu e singurul motiv pentru care am simțit nevoia să aduc în discuție banda desenată semnată de Grant Morrison. Ediția aniversară conține scenariul cu o serie de note și indicații ale autorului. Într-una din aceste note, Morrison ne avertizează că portretul lui Batman din Arkham Asylum nu trebuie luat ca o reprezentare definitivă și absolută (canonică, în alte cuvinte) a supereroului mascat, ci e, mai degrabă, o critică la adresa benzilor desenate din anii '80, unde omul liliac era prezentat ca un individ violent, impulsiv, cu tulburări grave de personalitate de tip borderline. Mi-am adus instantaneu aminte de această notă de subsol în urma unei discuții avute cu Kimo în redacție, când neînfricatul nostru lider îmi spunea că noul Batman i se pare o brută. Țin

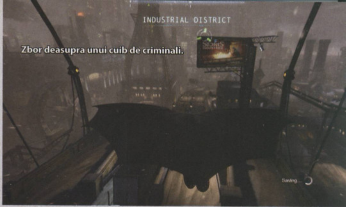


Avertisment.



Crocodile Dundee.





Zbor deasupra unui cuib de criminali.



Un inginer.

să îl aprob, chiar dacă nu 100%. Mi se părea o brută și înainte, mai ales după un combo de 75 de lovituri. O fi influența optzecistă de care povestea Morrison, or fi blockbusterele lui Nolan, mi-o fi umblat Kimo la subconștient, cert e că Batman-ul celor de la Splash Damage îmi pare foarte cătrănit, parcă mai supărat decât îl știam eu din jocuri. O explicație logică ar fi că Arkham Origins încearcă să ne prezinte un Batman aflat la începutul carierei sale de justițiar nocturn. Avem, așadar, un vlăjgan supertehnologizat îmbrăcat în liliac ceramic antiglonț, care își controlează cu greu accesele de furie, rupe oase, sparge capete, îndoaie încheieturi, calcă gâtlejuri și, ocazional, nu se dă în lături de la puțintică tortură (fizică și psihologică) justificată. Totul e cinstit în dragoste, război și action next-gen. Pe de altă parte, nu prea ai cum să vinzi un joc în care Batman vânează țepari pe okazii și îi dă deosebit de politicos pe mâna poliției. Așadar, am stabilit că noul Batman pare mai violent decât de obicei, deci închipuiți-vă care va fi ocupația voastră principală ca dresori de oameni lilieci.

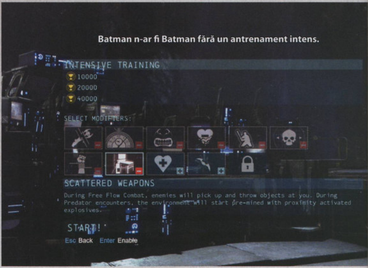
Înapoi la originile violente ale omului negru. E Ajunul Crăciunului în Gotham și nimic nu deranjează liniștea urbei, nici măcar un șoarece. Cu excepția lui Black Mask. Și a ciracilor săi. Și a celor zece asasini celebri tocmiți de lordul crimei să-i dea de urmă și de căpătâi lui Batman. Cetățenii cinstiți stau închiși în case. Cum de ce? Fiindcă e noaptea de Ajun, iar oamenii de bine împodobesc bradul alături de familiile lor. În niciun caz motivul nu este vreo limitare tehnologică sau timpul scurt de producție care n-a permis oamenilor de la Splash Damage să populeze orașul natal al lui Batman și cu oameni cinstiți. Orice-ai spune despre Gotham, un lucru e sigur. Localnicii fără cazier își iubesc copiii și își fac întotdeauna cumpărăturile la timp, nu așteaptă până în ultimul moment să cumpere un pokemon pentru ăl mic și un spray paralizant ferecat în aur alb pentru doamna casei. Prima impresie, străzile Gotham-ului sunt bântuite doar de nelegiuiți. Și de polițiști, în marea lor parte corupți, deci tot un fel de criminali în ochii lui Batman. Ceea ce îi/vă oferă o scuză să bată/bateți tot ce mișcă pe străzile urbei. În concluzie, dacă vedeți un grupuleț de mai mult de o persoană, îl puteți împrăștia violent fără teamă că le faceți vreo nedreptate unor cetățeni cinstiți care discutau aprins ultimul roman citit la un colț de stradă. Sigur este un grup infracțional de mare risc. Ajungi la un moment dat să te simți ca un milițian al anilor optzeci a cărui datorie era să despartă orice adunare populară mai mare de doi indivizi...

Altfel, Gotham-ul virtual este măricel și puteți folosi fast travel-ul dacă n-aveți chef să faceți pe Tarzan Urban de câte ori slujba vă poartă pașii în capătul opus al orașului. Pentru a folosi eficient Fast Travel-ul, veți fi nevoiți să dezactivați câteva dispozitive de bruiaj montate de Enigma, un alt personaj recognoscibil până și pentru cei neinițiați în batmanologie, în fiecare cartier. Deci tot

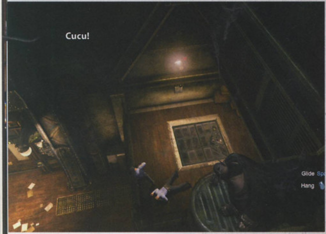

Balet cu Deathstroke.




Un foc la băiatu'!



Batman n-ar fi Batman fără un antrenament intens.


Cucu!

va trebui să luați orașul la picior cel puțin o dată. Ceea ce nu e neapărat un lucru rău. Gotham-ul acoperit de zăpadă este o priveliște minunată. Între două încăierări serioase și un zbor planat pe deasupra aleilor lăturalnice în căutarea celei de-a treia ciomăgeli hardcore, puteți reflecta asupra rolului măștilor în societate, cocoțat pe cea mai înaltă turlă în timp ce un fulger brăzdează cerul și capa neagră ca smoala flutură în vânt simbol de legământ. Din păcate, iarna nu sunt fulgere, deci va trebui să vă mulțumiți cu turla, vântul, panorama și achievement-urile.



Cele douăsprezece munci ale lui Batman

Nu bag mâna în foc că sunt exact doisprezece, ar putea fi mai multe dacă stați să le numărați și dacă scotociți fiecare colțișor al Gotham-ului în căutarea dosarelor de șantaj plantate de Enigma. În general, cam 80% - 90% din timpul de joc ți-l vei petrece țopăind dintr-o luptă în alta. Ca să descoperi locațiile dosarelor ascunse de Enigma va trebui să bumbăcești câțiva ciraci de-ai săi, ca să dezamorsezi bombele plantate de Anarchy prin Gotham va trebui să apeși spațiu lângă o luminiță roșie după ce, în prealabil, i-ai nenorocit pe cei zece nelegiuiți care-o păzeau. Și așa mai departe. La un moment dat, apar și niște ninjalăi mai sofisticați care m-au bătut măr. Ceva mai inteligente sunt micile episoade în care Batman face pe detectivul (personajul a apărut prima dată în Detective Comics, deci trebuia la un moment dat să se ocupe și cu… detecția), dar și acolo va trebui să derulezi „reconstituirea" crimei până observi o dungăliță roșie care-ți marchează un indiciu, să scanezi acel indiciu, după scanare afli mai multe despre desfășurarea crimei, mai derulezi puțin cu mouse-ul până găsești toate indiciile, după care, în vreo două cazuri, va trebui să te deplasezi într-un punct marcat pe hartă și să-l cotonogești pe individul de acolo. Eventual și pe acoliții săi. Preț de două jocuri am cam făcut același lucru, cred că mi s-a cam luat, iar entuziasmul copilăresc de a vâna un combo de 80 de lovituri a dispărut...

Ca să închei totuși mica mea diatribă la adresa side-quest-urilor pe un ton mai optimist, dacă vă aduceți aminte de episodul indus de prafurile lui Scarecrow din Asylum, să știți că aveți și în Arkham Origins o călătorie interesantă și ușor psihedelică dincolo de oglindă, prilejuită de întâlnirea cu Jervis Tech aka Pălărierul Nebun, un personaj deosebit de sinistru care pur și simplu nu putea lipsi dintr-o producție ce poartă numele unui celebru ospiciu.

Totuși, chiar dacă nedreptatea și fărădelegea tronează pe străzile Gotham-ului, principala grijă a justițiarului/miliardar este Black Mask. Răufăcătorul pune un preț pe capul lui Batman, iar zece asasini celebri din universul DC acceptă provocarea. Drăguț, în sfârșit se inversează rolurile și Batman e în pericol să își piardă poziția de supremație în lanțul trofic al Gotham-ului. Sau așa ar fi trebuit, însă eu nu m-am simțit nici măcar o clipă vânat și am trăit cu impresia că producătorii au cam risipit o distribuție care s-ar fi putut dovedi foarte interesantă. Prea puțină caracterizare, apar brusc, bossfight, îți mai smulg un WTF și… gata. Povestea, ca un întreg, nu m-a impresionat din cale-afară, dar totuși


Un bilet dus până în Țara Minunilor, vă rog!



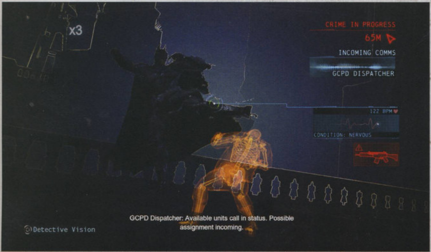


am apreciat momentele petrecute alături de eternul rival al lui Bruce Wayne. Da, nu cred că vă spoileresc foarte mult povestea dacă vă spun că jocul cu Batman nu este Joker-free. Nu vă spun cum și când apare, căci atunci chiar v-aș strica plăcerea reîntâlnirii cu supersociopatul vostru preferat, însă primul contact dintre viitorii dușmani (aș spune de moarte, dar știți că Bats nu se coboară la crimă, schilodirea este punctul său de oprire) pot spune că s-a ridicat la înălțimea așteptărilor. Vocea lui Troy Baker (Mark Hamill a renunțat la Joker după Arkham City) i se potrivește ca o mănușă Jokerului și nu m-ar mira absolut deloc ca omul să prindă rolul și într-o posibilă viitoare producție cu sigla liliacului. Sau să devină un brand, ca Hamill. Ca fapt divers, Troy Baker i-a dat glas și lui Batman în Lego Batman 2: DC Super Heroes.

Batman: Arkham Epilogue

Mecanicile de joc și sistemul de luptă au rămas, practic, neschimbate. Avem același combat deosebit de spectaculos, dar care seamănă mai degrabă cu un joc de ritm decât cu un brawler serios, aceleași camere în care te joci de-a prădătorul nocturn și agăți răufăcători de gargui atent poziționați. Sau le sari la beregată dintr-o gură de aerisire pe care-ai deschis-o în prealabil chinuind tasta Spațiu ca pe hoții de caractere. Nimic nou sub soare. Cele câteva gadget-uri în plus nu schimbă gameplay-ul într-atât de mult încât să merite pomenite pe larg. Nu cred că eu, la acest capitol, v-aș putea spune ceva diferit față de cele două review-uri primite de frații mai bătrâni ai lui Origins în numerele mai vechi ale revistei. Dacă ați prins virusul colecționatului sau suferiți de o formă foarte ușoară sau foarte severă de OCD, Batman: Arkham Origins se înscrie și el în trend și vă oferă o serie de challenge-uri care să vă dea impresia că ați obținut mai mult din Batman decât v-a dat cu adevărat. Avem și un mod multiplayer, care aduce foarte des cu un shooter insipid la persoana a treia, și ați mai jucat așa ceva single și multi, dar nu-mi închipui câți oameni veți găsi în el peste o lună sau două. Mi s-a părut un feature introdus doar ca să fie acolo și să mulțumească un acționar sau doi.

Mi-a fost destul de greu să mă apuc de articol după ce, la capătul a multe ore de joc, am realizat, practic, că avem de-a face cu un Arkham City mutat în Gotham. Și nu cred că este vina celor de la Splash Damage, căci nu sunt foarte sigur dacă Rocksteady n-ar fi realizat și ei tot o copie a lui Arkham City în puținul timp de dezvoltare primit de la stăpânire. Ca să-l citez pe Andrei, repetiția e mama plagiaturii. Mă îndoiesc totuși că majoritatea dintre voi aveți probleme cu repetiția, altfel nu l-ați îmbogăți pe Kotik aruncând cu bani în Call of Duty ca într-un lăutar autist cu o singură doină de cătănie în repertoriu. Dacă faceți parte din categoria pe care prea puțin o interesează că rejoacă Arkham City, atunci n-am nimic important să îi reproșez lui Arkham Origins. Poate doar câteva bug-uri, cu mențiunea că eu poate am fost mai norocos și nu am întâlnit vreunul care să îmi scoată peri albi. Pentru producători, a cam sosit timpul să schimbați macazul. O franciză proaspătă cu un nou suflu sau cu un alt supererou. A fost distractiv cât a durat, dar e timpul să mergem mai departe. Și gândiți-vă că sfatul vine de la un individ care a recenzat aproximativ zece jocuri LEGO, dar nu ar mai scrie de încă un Batman construit pe același calapod. Repet, nu îi învinuiesc pe cei de la Splash Damage, care au urmat întocmai, fără prea multe și foarte mari poticniri, rețeta lăsată moștenire de Rocksteady, însă Batman ar cam avea nevoie de o schimbare, altfel la următorul sequel chiar își dă duhul și cine știe câte portofele nelegiuite vor rămâne nepedepsite... ► **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- ► Batman
- ► Joker

–
- ► bug-uri
- ► practic, e un Arkham City reîncălzit

PE SCURT

Bunicel, dar cam... more of the same.
Poate vreți să așteptați o reducere.

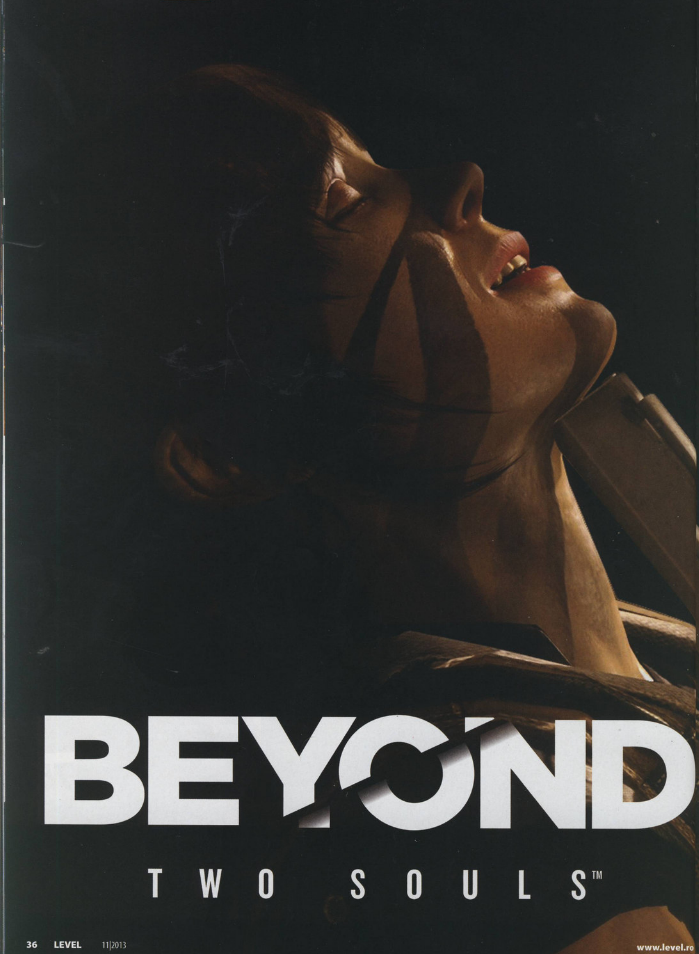
7.5

Gen Action/Adventure **Producător** Splash Damage, WB Games Montreal **Distribuitor** WB Games **Ofertant** GameShop.ro **On-Line** batmanarkhamorigins.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** minimum NVIDIA GeForce 8800 GTS / echivalent ATI, 512 MB VRAM

ALTERNATIVA BATMAN: ARKHAM CITY

Dacă n-ați mai jucat un Batman până acum, nu vă sfătuiesc să începeți cu Origins, chiar dacă e un prequel. Luați frumușel Asylum-ul sau Arkham City, căci le găsiți mai ieftin și sunt cam același lucru.


BEYOND
TWO SOULS™

Din lumea celor nevăzute

Sunt sceptic atunci când vine vorba despre existența unui plan separat după moarte și prefer să evit exprimarea propriilor convingeri religioase, pentru a nu intra în sfera ridicolului. Nu cred în fantome – în ființe ectoplasmice –, dar nici nu contest veridicitatea anumitor manifestări spirituale, ce pornesc din interiorul ființei umane vii. Omul și natura sa dualistă sunt mistere ale metafizicii, pe care am decis să le las în grija filosofilor cu normă întreagă atunci când studiul ontologic m-a depășit pe deplin și am realizat că sunt un adolescent modest, lipsit de experiența vieții. Pe atunci, întrebările mele existențiale porneau din teama manifestată față de lungimea mâinilor (îmi păreau disproporționate), teama că nicio fată nu îmi va împărtăși dragostea alimentată hormonal sau ura pentru acnee. Pe de altă parte, în căutările mele spirituale am descoperit o pasiune pentru fanteziile oculte, așa că mi-am provocat scepticismul citind Lovecraft, M.R. James și, uneori, Crowley. Nu e o selecție grandioasă, însă s-a dovedit mulțumitoare în perioada liceului. Abia acum – când jocurile video au progresat simțitor din punctul de vedere al metodelor tehnologice folosite în redarea unei povești –, regret că nu m-am născut cu 10 ani mai târziu. Beyond: Two Souls, o creație Quantic Dream, este genul de producție digitală la prima vedere stimulantă, comparabilă stilistic cu Heavy Rain: gameplay per se aproape absent și o tehnică narativă interesantă, livrată într-un mod diferit. Așa se face că noul adventure QD m-a pus iarăși pe gânduri, trezind în mine o curiozitate latentă. A, da, și o profundă admirație pentru sinergia dintre Ellen Page și Willem Dafoe.

Paracinematografie

Beyond: Two Souls încearcă să reunească filmul și jocul, într-o juxtapunere himerică, folosind tehnici constructive împrumutate atât din cinematografie, cât și din gaming. Astfel, accentul cade pe poveste și personaje, cele din urmă fiind transpuse în universul virtual prin intermediul tehnologiei motion capture. Cadrele apropiate, „filmate" din unghiuri teatrale, pun în evidență expresivitatea eroilor, doar pentru a exploda într-o orgie shaky camera atunci când lucrurile se precipită. Gameplay-ul se rezumă la interacțiunea cu mediul înconjurător, deși absența oricărui puzzle tradițional și semi-automatizarea momentelor de acțiune pot nega valoarea de „action-adventure" pe care Beyond: Two Souls și-o revendică. Încadrarea acestui titlu în tagma dramelor interactive este cu certitudine mult mai potrivită. Cine nu se simte confortabil în prezența unui film digitalizat, realizat integral folosind ecranul verde și captura de mișcare (cu precădere cea facială) nu va avea parte de o experiență tocmai plăcută. Vedeți, până acum genul dramei interactive nu s-a bucurat de un succes fenomenal, chiar dacă ideea sună foarte bine în teorie. În practică, rezultatul pare erzatul ieftin al unei struțocămile film-joc – o creație sintetică, rigidă, lipsită de naturalețe și viață. Din fericire, Heavy Rain și Beyond: Two Souls și-au concentrat toată esența ludică în reprezentația actorilor, întrerupând din moment în moment cursul poveștii cu episoade interactive, afectate parțial de senzația că ceva – nu știu exact ce – este insuficient dezvoltat. În Beyond, împușcăturile nu sunt ÎMPUȘCĂTURI, mecanica de cover nu este MECANICĂ DE COVER și jocul nu este... ei bine, nu e JOC – cel puțin nu după criteriile standard. Totuși, drama francezilor de la Quantic Dream are ceva special în compoziție: arta unor adevărați actori – evidențiată de o poveste care m-a dus cu gândul, timp de zece minute, la filme legendare ca Poltergeist sau Carrie – și, desigur, grafica uimitoare.

Șpirikismus

Beyond: Two Souls urmărește povestea unei fete pe nume Jodie Holmes (Ellen Page), aflată în conexiune directă cu entități invizibile extradimensionale. Deloc surprinzător, viața Jodiei nu este un exemplu de normalitate: Aiden, un spirit misterios, o afectează încă din copilărie, făcându-și simțită prezența prin diferite acțiuni fizice, unele chiar înspăimântătoare sau violente – dar toate menite să o protejeze de entitățile malefice care o torturează pe durata nopții. Oarecum, Aiden se comportă asemenea unui câine de pază invizibil și imprevizibil. Jodie îl consideră „un animal sălbatic", cu toate că îi poate stăpâni și controla majoritatea manifestărilor. Pentru o

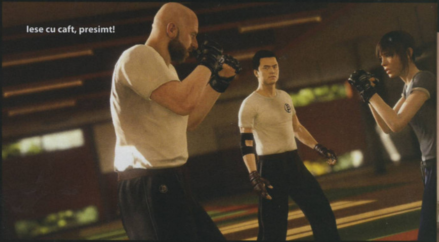



De ce te uiţi urât? Mi-am stricat machiajul?


Motion capture, foarte mult motion capture.

vreme, premisa este suficient de interesantă încât să intrige, până când lucrurile capătă o dimensiune mult prea complexă, iar povestea se duce în lumea celor drepţi, cu picioarele înainte: Jodie intră în custodia doctorului Nathan Dawkins (Willem Dafoe) de la o vârstă fragedă, după ce părinţii ei adoptivi nu o mai pot îngriji. Asistat de dr. Cole Freeman (Kadeem Hardison), Nathan porneşte un studiu în cadrul Departamentului de Activităţi Paranormale, pentru a descifra originea lui Aiden şi natura „monştrilor" nocturni. Ceva mai târziu, după ce Jodie închide cu ajutorul gardianului ei spiritual un portal construit de DAP către Infraworld(!), o lume a spiritelor malefice, CIA-ul se simte gâdilat şi recrutează

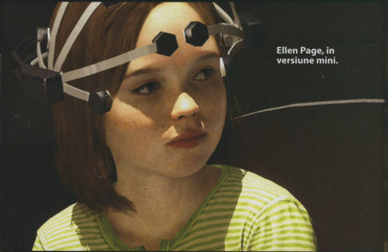



Iese cu caft, presimt!

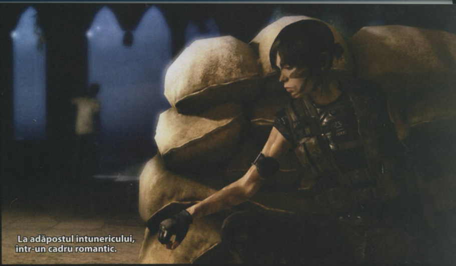
tânăra domniţă într-un program special de pregătire militară – credeţi-mă, mă dor degetele după ce am scris aşa ceva. Din nefericire, segmentele poveştii nu sunt prezentate în ordine cronologică, ceea ce duce repede la o pierdere a sincronicităţii. Analizate independent, aceste momente sunt absurde, prostuţe, iar aşezate cap la cap formează un storyline neverosimil, sufocat de ramificaţii sinuoase şi inutile. Jodie nu moare niciodată, chiar dacă dă greş, căci singurele consecinţe palpabile vin sub forma unor concluzii alternative, la finalul fiecărui capitol. Unicul episod bine realizat, demn de un action-adventure modern, a fost Navajo – pe care vă las să-l descoperiţi de capul vostru. Menţionez doar că include şamanism, cai, coşmaruri psihotice şi un peisaj deşertic fantastic. Eu prefer să trec la gameplay, o altă zăloagă cu potenţial insuficient exploatat.

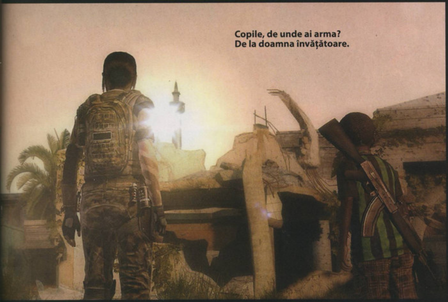
Rutină-pasivă...

... cumva opusul termenului compus „action-adventure". Dacă Ellen Page şi Willem Dafoe nu îşi canalizau întregul talent actoricesc către Beyond: Two Souls, drama interactivă rămânea la stadiul de dramă. Fără mimica şi gestica celor doi, Quantic Dream ne-ar fi servit un titlu plictisitor, cu o poveste trasă de păr şi o mecanică de joc incompletă. În orice caz, nu ştiu ce seanţe de spiritism au făcut producătorii jocului şi cum au stors tot ce poate da mai bun un PS3, dar grafica este o realizare tehnică incredibilă, ce trebuie văzută pentru a fi crezută. Page şi Dafoe au fost literalmente transpuşi într-un joc, cu tot cu măiestria artei lor. Jodie este un personaj complex, care respiră, simte şi exprimă emoţii umane adânci, în timp ce peste Nathan planează


Ellen Page, în versiune mini.

(SPOILER ALERT!) incertitudinea și suspiciunea duplicității. Pe de altă parte, gameplay-ul suferă din cauza unor probleme serioase: controlul dezastruos și insuficienta implicare a jucătorului în miezul acțiunii. Mesaj către producătorii de drame interactive: camera shaky, zguduită din toate direcțiile, nu se potrivește cu o urmărire printr-o pădure întunecată, din perspectivă third person, când trebuie să controlezi protagonistul folosind două thumbstick-uri! Niciodată. Never. Nunca. Acum că am eliminat această problemă apăsătoare din peisaj, trebuie menționat faptul că majoritatea acțiunilor directe se rezumă la mersul înainte, câteva opțiuni de dialog, o groază de quick time events – sau, cel mai important, la cooperarea dintre Jodie și Aiden. Deși se


La adăpostul întunericului, într-un cadru romantic.

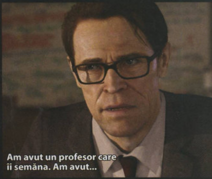

Copile, de unde ai arma? De la doamna învățătoare.

poate juca lejer cu un singur controller, Beyond devine imersiv dacă rolul entității spirituale este preluat de un Player 2, realizând astfel o simbioză autentică între cele două personaje. Aiden poate orbita liber în jurul Jodiei, caracterul eteric permițându-i să treacă prin corpuri solide. Utilizând diferite mișcări chinuitoare și imprecise ale celor două stick-uri, entitatea redirecționează fluxul ectoplasmic către eroină, îi vindecă rănile, mută obiecte și activează diferite butoane ascunse, dar cele mai puternice abilități din arsenalul unui poltergeist sunt posesia altor ființe și atacurile îndreptate asupra spiritelor malefice. Pe de altă parte, Jodie se bate asemenea unei adevărate agente CIA, loviturile și eschivele de tip QTE fiind controlate prin reproducerea direcției mișcărilor afișate pe ecran cu ajutorul stick-ului drept. De fapt, indiferent că fuge, se cațără, sare sau vorbește, Jodie trebuie să treacă printr-un QTE – de unde și problema rigidității gameplay-ului. Aș fi preferat oricând o mecanică action-adventure clasică, întreruptă ocazional de momente cinematice. În starea actuală, Beyond este un joc – pardon, o dramă interactivă – care putea mai mult, de la care simți că vrei mai mult, aștepți mai mult, dar nu primești niciodată tot pachetul.


Jos! Până aici ai plătit.

Și cu spiritualitatea cum rămâne?

Spiritualitatea și sensibilitatea există în relațiile dintre personaje, nu în poveste. Ajutate de coloana sonoră melancolică, experiențele dure prin care Jodie trece alături de Aiden devin distincții ale rezilienței sufletului uman, aflat sub asediul Răului. În Beyond: Two Souls, privitorul pasiv capătă un minimum de conexiune directă cu personajul observat, implicându-se modest în destinul acestuia. Quantic Dream nu a reușit să reinventeze un gen, nici măcar cu ajutorul graficii uimitoare, însă experimentul interactiv primit de noi este un pas solid către altceva – probabil către o trăire gameristică unică, vie, completă. ► **Aidan**


Am avut un profesor care îi semăna. Am avut...

VERDICT LEVEL

+
- ► Ellen Page și Willem Dafoe făcând ce știu mai bine
- ► grafică uimitoare, motion capture fantastic

–
- ► îi lipsește ceva, nu este suficient de interactiv
- ► poveste neverosimilă
- ► control greoi, aproape defect

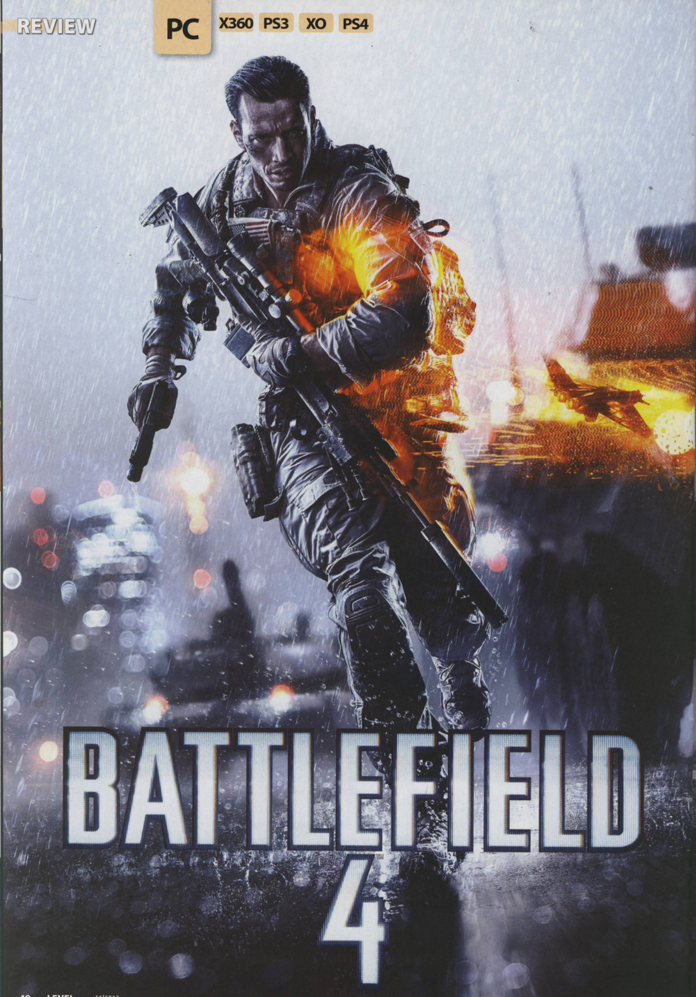
PE SCURT

O dramă interactivă lezată de o poveste care complică inutil o premisă fascinantă, despre moarte, viață și ocult. Merită parcursă de dragul talentatei actrițe Ellen Page.

7.9

Gen Interactive drama/Action-adventure **Producător** Quantic Dream
Distribuitor SCEE **Ofertant** Partenerii SCEE în Romania
Online beyond-twosouls.com

ALTERNATIVA HEAVY RAIN
Tot o producție Quantic Dream, dar cu o poveste noir mult mai bine scrisă, incomparabilă cu cea din Beyond: Two Souls.


BATTLEFIELD
4



Marketing Bullsh*it?

First person shooter-ul militar nu mai este ceva ieșit din comun în zilele noastre, iar fiecare mare pretendent la titlul anual de Cel Mai Tare din Parcare se bate cu pumnii în piept că este mai realist decât celelalte. Vezi cât de realist înoată peștișorul? Noi suntem, tată... Call of Duty 4: Modern Warfare, mai exact succesul uriaș pe care jocul l-a înregistrat la vremea sa, a dat naștere unui adevărat trend, căci de atunci și până în zilele noastre, în fiecare an apar noi jocuri din populara serie, dar fără ca măcar unul dintre ele să se ridice la nivelul calitativ al „originalului". Însă fiecare nou COD ce i-a urmat s-a vândut în draci, umplând peste noapte vistieria Activision, în condițiile în care campaniile solo au devenit din ce în ce mai imbecile. Paradoxal, nu-i așa? Singura componentă care s-a îmbunătățit în timp (nu substanțial, după părerea mea) a fost cea online, dar nici chiar așa nu poți justifica uriașul preț de 60 de euro/dolari cerut în primul an de la lansare. Cel mai probabil, campania de promovare a jocului costă de câteva ori mai mult decât realizarea jocului în sine, căci nu găsesc altă explicație. Dar să revenim la oile noastre.

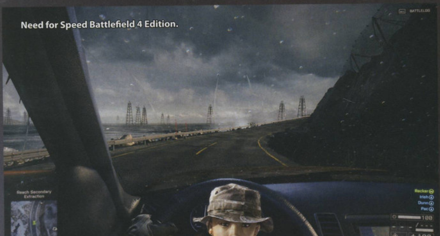
Scenariul CoD s-a repetat, din păcate, și cu seria Battlefield. Luat ca un întreg, cel mai bun din serie a fost Battlefield: Bad Company 2, care le-a avut pe toate: o campanie solo distractivă, eroi memorabili, voice acting de nota 10, coloană sonoră antrenantă și grafică impresionantă pentru 2010. Iar în aceeași măsură am fost cucerit de componenta sa multiplayer, pe care o prefer în continuare celei din Battlefield 3. E drept că cel din urmă a îmbunătățit mult rețeta, dar să nu uităm că pentru a intra pe serverele multiplayer din Bad Company 2 nu erai/ești nevoit să rulezi în paralel trei programe suplimentare și un browser. Și mai neplăcut este că Battlefield 3 încă mai suferă la nivel tehnic din cauza acestei nefericite încrengături. Dar iată-l, Battlefield 4, maică!

La vremuri noi, tot d-ale lor

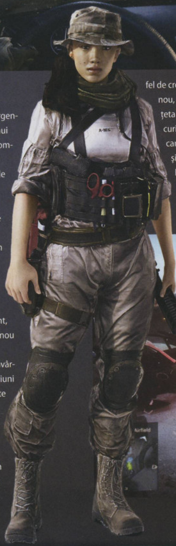
Am avut dreptate să nu aștept prea multe de la campania single player din Battlefield 4, care – pentru a concura la același nivel cu cea din noul Call of Duty – trebuia să fie scurtă, la fel de penibilă, dacă se



Drumul spre casă.



Need for Speed Battlefield 4 Edition.



poate mai cretină decât cea din Battlefield 3 și plină de bug-uri.

În Battlefield 4 ți se dă rolul sergentului necuvântător Recker, liderul unui mic grup de infanteriști americani compus din el, „Pac" și guralivul „Irish" (Irlandezul), care ajung în ipostaza de a fi singurii capabili să pună capăt planurilor malefice ale unui dictator în devenire chinez. Iar ca să fim bine înțeleși de la început, „Irish" nu este un roșcat din Dublin, ci un negru din New York, pe chinezul cel rău nu îl vedem mai deloc, nu aflăm motivul pentru care el e Satana, iar cel pe care vrea să îl detroneze cu sprijin rusesc este Dumnezeu pe pământ, și uite așa ajungem să omorâm din nou ruși, pentru că așa sunt ei, răi.

Povestea din Battlefield 4 se învârte, am putea spune, în jurul unei acțiuni lipsite de orice impact, pentru că este o tâmpenie să strigi „Trădare!" și să nu expui fie și o frântură din personalitatea și convingerile trădătorului. Dar pentru că și scenariile jocurilor din seria Call of Duty – cam de pe la Black Ops încoace – sunt la fel de cretine, nu ar trebui să ne mire. Mai nou, trebuie să copiezi cu strictețe rețeta adversarului dacă vrei să te bucuri de același succes, drept pentru care scenariul din Battlefield 4 este și mai dramatic decât cel din Battlefield 3, nu are nicio legătură evidentă cu evenimentele din jocul precedent, chinuie dialoguri hollywoodiene și marșează pe teme bombastice. Pe scurt, campania solo vine sub forma unui clișeu cretin, lipsit de consistență, ce culminează cu o scenă finală forțată, absurdă și fără finalitate. Iar ca să fie tabloul complet, producătorii au plusat cu bug-uri monumentale și inteligență artificială la nivel de școala ajutătoare. Misiune îndeplinită.

Campania solo nu suferă numai din cauza unei povești de doi bani, ci și a gameplay-ului specific, care este chiar mai banal și problematic decât cel din Battlefield 3. Dacă pac-pac-ul în sine este solid, strategia generală este simplă: pleci din punctul A către punctul B, omorând tot ce îți iese în cale până la destinație. Un dram de libertate vine din faptul că unele zone sunt mai vaste decât altele și îți dau posibilitatea să experimentezi cu arsenaluri diverse, ba chiar și niscaiva strategii alternative. Din nefericire, de-a lungul campaniei nu trăiești niciun moment memorabil, cu excepția porțiunilor în care ești pus la comanda unor vehicule, de preferat blindate și cu tunuri pe ele, dar până și acestea sunt lipsite de diversitate și măcinate de bug-uri. Fără să exagerez, campania single player din Battlefield 4 este printre cele mai stupide și pline de erori tehnice experiențe de care am avut parte în carieră. Din fericire, nu apuci să te saturi de omorât la infinit aceleași ținte, pentru că totul se termină înainte să-ți dai seama, iar acțiunea se mută acolo unde trebuie, adică în multiplayer.

Who's bad?

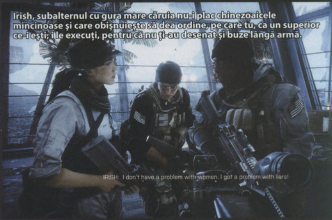
Pentru cei care îl joacă pe platforma care a consacrat seria, experiența online din Battlefield 4 devine accesibilă doar dacă pornesc mai întâi serviciul Origin, iar apoi se înregistrează în așa-zisul Battlelog, componentă integrată în browserul cu care navighează în mod obișnuit pe net. Serverele și statistica sunt accesibile numai prin intermediul acelei interfețe din browser, care va continua să funcționeze în paralel cu jocul imediat după ce au fost selectate serverul și modul de destrăbălare dorit. Pe console, acest sistem complex de autentificare și monitorizare nu există, tranziția de la meniu la joc efectiv fiind cât se poate scurtă și fluidă. Problema cea mare este că serviciul Origin are obiceiul să „crape" subit atunci când îți este lumea mai dragă, browserul începe să se screamă, iar distracția ia sfârșit sub forma unui me-



Morala: nu bloca autostrada.



Irish, un „irlandez" neobişnuit...



Irish, subalternul cu gura mare căruia nu-i plac chinezoaicele mincinoase şi care obişnuieşte să dea ordine, pe care tu, ca un superior ce-i eşti, i le execuţi, pentru că nu ţi-au desenat şi buze lângă armă.



saj de eroare. De ce Battlelog-ul încetează să mai funcţioneze după o vreme rămâne un mister, însă ştim sigur că asta nu ar trebui să se întâmple. Aceeaşi problemă o au în continuare şi jucătorii de Battlefield 3 pe PC, including mandea, deci e clar că pe undeva toate aceste elemente nu se pupă cum trebuie. Naiba ştie de ce nu renunţă EA la o configuraţie care şi-a dovedit instabilitatea de-a lungul timpului. Chestiunea este că, odată ce ai trecut de aceste probleme, constaţi că ai dat, de fapt, o grămadă de bani pe un upgrade vizual al jocului anterior, nicidecum pe un produs cu adevărat nou, pentru că ţi se dau aceleaşi patru clase şi cam aceleaşi arme şi vehicule. În timp, s-ar putea ca această senzaţie de deja vu să se estompeze, dar asta depinde de fiecare jucător în parte, de cât de mult timp şi pasiune este pregătit să investească în el. Mai ales timp. Ce-i drept, există şi câteva arme noi, cum ar fi carabinele, ce pot fi utilizate de către orice clasă, iar vehiculele navale sunt prezente într-un număr mai mare. Rezultă, aşadar, că luptele navale joacă un rol mult mai important de această dată, ceea ce nu este un lucru tocmai rău.



Cartier chinezesc.

Ca un făcut însă, conflictul la nivel de infanterie nu este echilibrat. Nu de puţine ori mi-a venit să muşc din mouse sau să încerc rezistenţa monitorului cu pumnii, enervat că am descărcat un întreg încărcător în stomacul unui adversar de la doi paşi distanţă, iar acesta abia dacă a apucat să ridice arma la şold şi să-mi tragă două gloanţe într-un picior, liniştindu-mă instantaneu. Aşadar, în cazul în care glumeţii de la DICE nu au strecurat şi câteva încărcătoare cu gloanţe oarbe în joc, avem o mare şi serioasă problemă.

Situaţia stă mai bine în cazul vehiculelor, care pot fi distruse acum mai uşor, iar cele mai vulnerabile sunt, evident, elicopterele. În cazul lor, o lovitură de rachetă bine plasată poate culca urgent la pământ chiar şi un pilot iscusit.

Problemele de echilibru la nivel de infanterie încep să dispară doar pe măsură ce te desparţi de gradele inferioare şi începi să ai acces la un arsenal mai divers. Păcat doar că challenge-urile sunt blocate până la nivelul 10, iar urcarea în rang pare cam anevoioasă. Însă chiar şi aşa, până şi cel mai slab jucător de pe hartă poate primi recompense, dacă acel puţin pe care îl face, îl face cum trebuie.

Modurile de joc Conquest şi Rush par să fi rămas în topul preferinţelor, datorită numărului mai mare de jucători şi vehicule ce pot ocupa în acelaşi timp o hartă (64 pe PC, Xbox One şi PS4, spre deosebire de 24 pe Xbox 360 şi PS3). Aceleaşi reguli, alte hărţi. În Conquest, fiecare echipă începe lupta cu un număr egal de aşa-zise tichete, care scade mai greu pentru echipa ce reuşeşte să controleze majoritatea bazelor de pe hartă, pentru o perioadă mai lungă de timp decât partea adversă. În acelaşi interval de timp, echipa adversă pierde tichete mai rapid. Iar pentru ca treaba să fie şi mai palpitantă, în intervalul de timp în care una dintre echipe deţine controlul total pe hartă, numărul tichetelor echipei adverse scade vertiginos, pe când al celei dominante rămâne



Moartea, la o fracţiune de secundă distanţă.



Cameră cu vedere.

constant. În acest context, echipa dominată riscă să nu mai poată recupera diferența în timp util și să rămână rapid fără niciun tichet, caz în care pierde lupta. În Rush, una dintre echipe are misiunea de a apăra o serie de obiective, iar cea adversă de a le ataca, parcurgând un număr de etape. Atacatorii încearcă să le distrugă folosind material explozibil, apărătorii încearcă să-i împiedice și, la nevoie, să dezamorseze în timp util încărcăturile respective. Dacă după expirarea timpului dedicat partidei atacatorii nu reușesc să cucerească toate obiectivele, apărătorii câștigă.

Alte moduri de joc, precum Deathmatch, Squad DM și Domination (născut în Unreal Tournament, dar mai popular acum datorită seriei Call of Duty), ar putea fi și mai distractive dacă sistemul de spawning ar funcționa perfect și nu te-ar materializa adesea în mijlocul unui grup de adversari. Apoi, în sprijinul celor loviți de soartă ar trebui să vină și sistemul Fair Fight, a cărui menire este să echilibreze forțele chiar în timpul unei partide, însă, ca multe altele care nu funcționează încă cum trebuie, nici acesta nu prea își face treaba. Cel puțin nu la ora la care compun aceste rânduri, și mă întreb dacă mai găsesc pe cineva pe serverele de Bad Company 2 la 3 dimineața.


Aș fi vrut să putem conduce și locomotive.

Oferta BF4 în materie de pac-pac online este completată de două noi moduri de joc – Obliteration și Defuse –, cu care am mai făcut însă cunoștință și în altă parte, sub alte nume. Cunoașteți, de exemplu, modurile Sabotage și Search and Distroy din seria Call of Duty 4 și urmașii? Sunt exact la fel.

Bite my Frosty Engine, part III

Ca o noutate – ce-i drept, nedorită –, în Battlefield 4 te poți trezi blocat în mediul înconjurător mai des decât ți-ai dori, chestie pe care nu am pățit-o încă în Battlefield 3. Apoi, mai sunt căi de acces prin care ar putea trece lejer unul mai mare decât tine, însă o barieră invizibilă te împiedică să te strecori prin ele, nu care cumva să diversifici puțin strategia de joc. Și atunci, nu ar fi mai bine să scăpăm de ferestrele „inutile" ale respectivelor clădiri sau măcar să le reducem la dimensiunea unei poșete?

Nu în ultimul rând, campania de promovare a jocului a orbitat în jurul unei singure mari găselnițe: nivelul fără precedent al distrugerilor ce pot fi provocate pe câmpul de bătălie, mulțumită fizicii nemaivăzute din noul motor grafic Frostbite 3. Cei care au ajuns însă să se și joace jocul s-au convins între timp că realitatea este puțin diferită. Nu poți distruge în totalitate orice clădire, ci doar ace-






Foc şi pară!



Tabără inamică.

lea pe care ţi le dedică jocul, însă chiar şi atunci, când ele se prăbuşesc într-un nor înecăcios de praf şi fum, manevra în sine riscă să nu provoace daune semnificative adversarului, iar cursul bătăliei s-ar putea să nu se schimbe pe loc în favoarea ta.

Cu excepţia câtorva tipuri de structuri, nivelul până la care poate fi împinsă distrugerea elementelor din decor nu mi s-a părut a fi mai presus decât cel din Bad Company 2, anul 2010. Nu pentru că ar fi o mare pierdere, dar de ce nu putem distruge orice clădire, aşa cum ni s-a promis în campania de promovare? Măcar atât, din marea listă a promisiunilor încălcate, căci doar cu texturi mai detaliate şi efecte vizuale mai realiste nu se face primăvară. Cel puţin nu dintr-o dată.


Barca-i la putere.

Şi totuşi, acasă

Dacă jucaţi Battlefield 4 pe o configuraţie high-end sau undeva pe aproape, veţi constata că singura noutate notabilă o constituie grafica incredibil de detaliată şi designul audio, care vă vor lăsa mască. Până şi voice acting-ul sună credibil, în ciuda scenariului penibil. În multiplayer, vremea schimbătoare de pe unele hărţi, deşi scriptată, are efectul scontat asupra jucătorilor – trecerea pe nesimţite de la un soare arzător la o puternică şi zgomotoasă furtună tropicală te poate face să te precipiţi, să-ţi grăbeşti acţiunile fără ca măcar să-ţi dai seama, iar asta poate duce la erori.

Putem însă afirma că Battlefield 4 este un shooter competitiv solid, iar dacă da, este mai bun decât Battlefield 3? Dacă producătorii ar fi depus la fel de mult efort în îmbunătăţirea gameplay-ului, pe cât au depus în cazul graficii, jocul ar fi putut fi cu siguranţă mai bun. Ca gameplay, dar numai dacă scapă de problemele tehnice actuale, nu este substanţial mai bun decât Battlefield 3, ceea ce nu justifică o achiziţie imediată pentru cei care deţin penultimul titlu din serie şi mai ales nu au atins încă nivelul maxim. Dar dacă dispuneţi de scula potrivită, nu aţi jucat încă Battlefield 3, aveţi de unde să daţi banul gros şi ardeţi de nerăbdare să vedeţi cât de bine arată începutul unei noi ere next-gen, atunci nu ezitaţi. În timp, patch-urile vor rezolva cele mai mari probleme tehnice din multiplayer şi vă veţi putea bucura de experienţa completă. În caz contrar, vă recomand să aşteptaţi o ieftinire.

P.S. Adăugaţi 0,5 puncte notei finale, atunci când problemele majore ce îl macină, mai ales în partea online, vor fi rezolvate. 8 pentru un înlocuitor bine finisat şi pe care îl aştept cu nerăbdare. ▶ **KiMO**

VERDICT LEVEL

+
- grafica next-gen, cu condiţia să ai cu ce
- efecte de sunet realiste
- multiplayer cel puţin la fel de bun ca în BF3

–
- campanie single player penibilă
- erori de design, bug-uri de gameplay, AI, vizuale
- multiplayer problematic, mai ales pe PC

PE SCURT
Battlefield 4 este un FPS competitiv mai puţin reuşit prin prisma gameplay-ului, dar o desfătare pentru ochiul care îşi permite să îl vadă în toată splendoarea lui next-gen. Încă juma' de an, câteva patch-uri plus o ieftinire, şi vom putea considera că merită. Până atunci, update-ul visual pentru BF3 face toţi banii doar pentru aceia care nu au ce face cu ei.

7.5

Gen FPS **Producător** DICE **Distribuitor** EA **Ofertant** Origin.com
Online ?????????????????????????

CERINTE MINIME **Procesor** Intel Core i5/AMD Bulldozer **Memorie** 4 GB RAM **Video** Suport DirectX 10, 512 MB VRAM

ALTERNATIVA BATTLEFIELD 3
Versiunea mai puţin impresionantă d.p.d.v. vizual, dar mai accesibilă, mai lipsită de problemele tehnice ale aşa-zisului său urmaş şi doldora de recompense pentru cei care i se dedică.

OPEN BETA



Made in China.



F1 2013

Flashback Grand Prix

Există jocuri care şi-au făcut un obicei din apariţiile anuale. Unele se transformă în francize foarte populare, aşteptate cu sufletul la gură de fani: FIFA, Call of Duty, Football Manager, NBA 2K – toate aceste titluri încearcă să îşi îmbunătăţească formula de bază de la an la an, chiar dacă rezultatul final este, de cele mai multe ori, o felie groasă de „more of the same". După reînnoirea licenţei Formula 1, Codemasters a intrat cu seria F1 în clubul producţiilor anuale, profitând de schimbările accelerate ce au loc în lumea Marelui Circ. Din fericire, repetitivitatea nu şi-a înfăşurat încă tentaculele sufocante peste F1 2013, cel mai nou arcade auto cu valenţe de simulator din line-up-ul dezvoltatorului britanic. Mai curând, ediţia anului curent este un joc complet – incontestabil mai bun decât predecesorul său –, un joc de care aveam neapărată nevoie.



O anvelopă mai scumpă decât garsoniera mea.

Nostalgie şi viteză

Construit pe EGO Engine 3.0, F1 2013 păstrează ce era mai bun din gameplay-ul precursorului. Avem parte de acelaşi mod Career complex, curse single, Time Trial, Time Attack, popularul mod Grand Prix, diferite scenarii speciale, probe promovate prin Racent şi, fireşte, multiplayer online/splitscreen/LAN – totul sincronizat la zi, mulţumită licenţei complete. E clar că F1 2013 nu duce lipsă de conţinut, însă din punct de vedere tehnic, jocul nu a primit îmbunătăţiri semnificative. Să fiu sincer, grafica nu era o prioritate; monoposturile F1 arată în continuare fantastic, iar circuitele sunt recreate cu atenţia cuvenită. Evident că nu putem vorbi despre un simulator pur-sânge, dar e clar că producătorii ştiu mai bine ca oricine cum să recreeze atmosfera festivă ce acompaniază o cursă de Formula 1. Dacă maşinile sunt ghidate pe circuit după un model fizic nu tocmai realist, senzaţia de apartenenţă la un eveniment special poate fi cu greu descrisă în cuvinte: bolizii „dansează" tură după tură, într-un balet vijelios, zgomotos şi dramatic, un spectacol caracteristic jocurilor cu maşini marca Codemasters

Racing. Am experimentat acelaşi feeling în GRID 1 şi 2, ori în seria DiRT, mesmerizat de pasiunea infinită pentru automobil şi viteză. Ei bine, F1 2013 ridică ştacheta şi surprinde nostalgicii Circului cu o revenire pur şi simplu epică (în lipsa unui termen mai bun) la anii de glorie 1970-1990, când nume precum Alain Prost, Mika Hakkinen, Mario Andretti, Nigel Mansell sau Michael Schumacher se transformau în legende eterne, pe circuite impresionante ca Brands Hatch, Autodromo de Estoril, Autodromo Dino Ferrari şi Circuito Permanente de Jerez. Pus în faţa modului F1 Classics, eşti tentat să ignori pe deplin sezonul 2013. Uneori, avansul tehnologic păleşte în faţa mecanicii brute, astfel încât sistemele DRS şi KERS sunt eclipsate de primitivismul cutiei de viteze cu manetă. Până şi interfaţa modernă se preschimbă într-un GUI simplist, dominat de un filtru sepia. O tură pe Jerez la bordul unui monopost Williams FW07B este o trăire unică, transpusă cu măiestrie într-un joc incredibil. Singurul meu regret este absenţa Carierei din modul Classic. Parcurgerea unor etape istorice în ordine cronologică putea adăuga un plus de savoare.



Ceva a făcut POC!



Nu e kart, e un demon cu combustie internă!



Lotus la atac, pe Brands Hatch.

Zborul pe asfalt

Orice cursă din F1 2013 este o luptă disputată între tine, monopost, circuit şi oponenţi. Aşa cum spuneam mai devreme, jocul nu face parte din categoria simulatoarelor hardcore, dar gradul de dificultate poate reprezenta o problemă pentru jucătorii aflaţi la primul contact cu seria F1. Sistemul flashback permite totuşi reluarea ultimelor secunde, până într-un punct sigur. Personal, am preferat să renunţ la el pentru a ridica şi mai mult nivelul de dificultate, cu scopul reproducerii realismului pedepsitor din timpul unei curse veritabile. Managementul corect al pneurilor a rămas în continuare cheia spre succes, alături de memorarea circuitelor prin intermediul probelor Time Trial sau Time Attack. Prin consecinţă logică, cunoaşterea virajelor merge mână în mână cu gestionarea pneurilor şi planificarea opririlor la boxe – până când cele trei se confundă, la nivel macro, şi devin o strategie de cursă integrală –, singura necunoscută din toată ecuaţia constând în vremea schimbătoare. Aşadar, în absenţa assist-urilor, este preferabilă alocarea unei perioade de acomodare cu fiecare circuit şi cu fizica monopostului pilotat. Merită amintit faptul că cei de la Codemasters au scos un patch la scurt timp după lansare, cu scopul corectării unor probleme legate de control. Mai exact, aderenţa şi comportamentul bolidului la frânarea aplicată în viraje au fost remediate; controlul de acum seamănă cu un amestec între fizica din F1 2011 şi cea din F1 2012 – şi asta e foarte bine!

Pentru un 2014 mai bun

În acest ritm, franciza F1 se îndreaptă către un viitor strălucit. Cei de la Codemasters Racing au rafinat un joc deja bun şi l-au transformat într-un spectacol grandios, care radiază atmosfera fantastică a Marelui Circ cu fiecare cadru pe secundă. Gameplay-ul excelent, atenţia la detalii şi respectul pentru jucători duc mai departe tradiţia acestui studio, tradiţie cimentată de-a lungul timpului cu (aproape) fiecare racing game nou. Spre deosebire de alte francize cu apariţie anuală, F1 nu aduce o listă lungă de promisiuni deşarte şi nu se aruncă într-un ocean al penibilului, populat cu peşti... inteligenţi sau engine-uri next-gen rezervate exclusiv viitoarei generaţii de console. Comparaţia poate părea exagerată, însă unica filosofie din spatele unui joc prezent pe rafturile magazinelor o dată la 365 de zile ar trebui să fie evoluţia prin schimbare şi perfecţionare. Din fericire, F1 2013 a prins ideea în cele 2.05 secunde necesare unui pit stop la boxa Red Bull. ▶ **Aidan**



Băieţii ăştia pot repara o Dacie cu un elastic, un castravete murat şi o foaie de ziar.

VERDICT LEVEL

+ modul F1 Classics
+ gameplay excelent, peste nivelul F1 2012
+ grafica, interfaţa şi sunetul

– AI necruţător cu începătorii

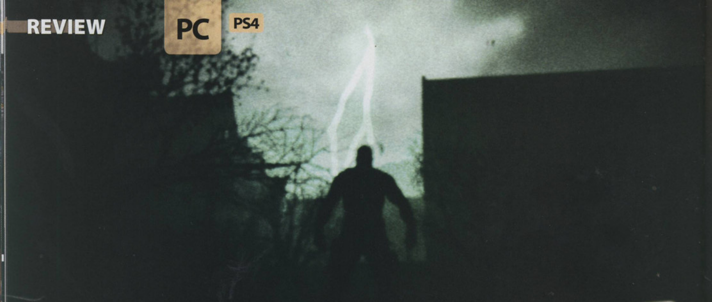
PE SCURT
F1 2013 reflectă pasiunea celor de la Codemasters Racing pentru sporturile cu motor. Nu este un simulator pe circuit, dar recreează atmosfera curselor de Formula 1 mai bine decât puteam spera vreodată. Aveam nevoie de acest joc.

9

Gen Racing **Producător** Codemasters Birmingham **Distribuitor** Codemasters **Ofertant** SKIN **Online** formula1-game.com

CERINTE MINIME
Procesor Dual Core 1.8GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** Nvidia GeForce 8600

ALTERNATIVA MOTOGP 13
Două roţi pot fi la fel de spectaculoase ca patru, iar MotoGP 13 este un simulator solid, suficient de bun încât să-şi ţină jucătorii lipiţi de monitoare pe durata modului Career.



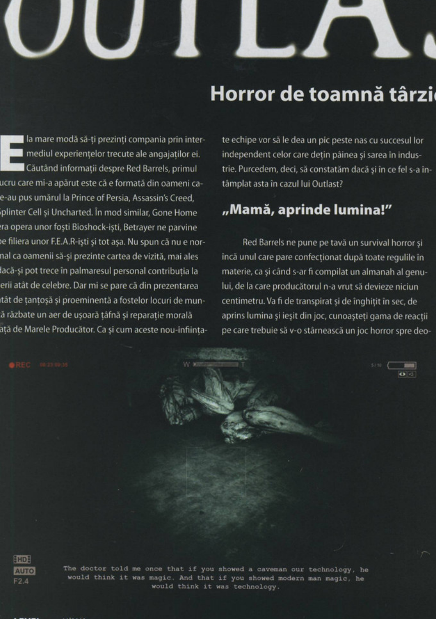
OUTLAST

Horror de toamnă târzie

E la mare modă să-ți prezinți compania prin intermediul experiențelor trecute ale angajaților ei. Căutând informații despre Red Barrels, primul lucru care mi-a apărut este că e formată din oameni care-au pus umărul la Prince of Persia, Assassin's Creed, Splinter Cell și Uncharted. În mod similar, Gone Home era opera unor foști Bioshock-iști, Betrayer ne parvine pe filiera unor F.E.A.R-iști și tot așa. Nu spun că nu e normal ca oamenii să-și prezinte cartea de vizită, mai ales dacă-și pot trece în palmaresul personal contribuția la serii atât de celebre. Dar mi se pare că din prezentarea atât de țanțoșă și proeminentă a fostelor locuri de muncă răzbate un aer de ușoară țâfnă și reparație morală față de Marele Producător. Ca și cum aceste nou-înființate echipe vor să le dea un pic peste nas cu succesul lor independent celor care dețin pâinea și sarea în industrie. Purcedem, deci, să constatăm dacă și în ce fel s-a întâmplat asta în cazul lui Outlast?

„Mamă, aprinde lumina!"

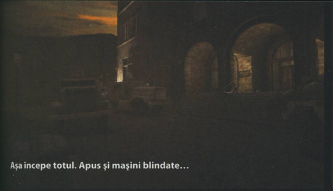
Red Barrels ne pune pe tavă un survival horror și încă unul care pare confecționat după toate regulile în materie, ca și când s-ar fi compilat un almanah al genului, de la care producătorul n-a vrut să devieze niciun centimetru. Va fi de transpirat și de înghițit în sec, de aprins lumina și ieșit din joc, cunoașteți gama de reacții pe care trebuie să v-o stârnească un joc horror spre deosebire de filme, pentru că aici TU ești cel pe capul căruia vor cădea toate pocinogurile, și nu pe al unor personaje cu care poți cel mult empatiza. Voi analiza gameplay-ul și povestea mai jos, uneori poate nu în chip chiar măgulitor, dar ce se cuvine tranșat din capul locului este că, în privința sperieturii, Outlast se achită mai mult decât onorabil de sarcină.



The doctor told me once that if you showed a caveman our technology, he would think it was magic. And that if you showed modern man magic, he would think it was technology.

Întotdeauna încerc să mă racordez la atmosferă, nu neapărat interesându-mă de circumstanțele exterioare (știu că mulți așteaptă noaptea, eventual singurătatea, folosesc căști), ci transpunându-mă cât mai subiectiv posibil în situația imaginată de joc. Omul acela fugărit prin junglă, care pune la cale un asasinat sau duce la îndeplinire o vendetta sunt eu, într-un efort de identificare care vine în întâmpinarea unui minim de generozitate din partea jocului. O atare atitudine e răsplătită de Outlast, groaza și sentimentul de nesiguranță asaltând din plin jucătorul dispus să se transpună. Avem parte și de momente de oroare tăcută, când contempli grozăvii nemișcat, dar și obișnuitele „jump scares", unele mai inspirate, altele mai previzibile, fără ca asta să le știrbească din impactul violent.

Da, atmosfera e bine închegată, fără să se remarce prin ceva cu totul și cu totul original; aș fi preferat poate mai multă izolare (lumea jocului e populată de destule npc-uri non-violente) și mai multe secvențe în care bizareria impalpabilă (vezi camera recreațională cu televizor de la parter) să domine visceralitatea carnagiului, dar corzile atmosferice sunt destul de întinse și astfel. Să vă dau un exemplu de truc aproape nerușinat, dacă n-ar fi atât de eficient: de fiecare dată când revii de la a-ți consulta jurnalul ești întâmpinat de câteva note sinistre. În




Aşa începe totul. Apus şi maşini blindate...

joc, muzica intervine numai atunci când eşti reperat şi eventual urmărit. Acest scurt, dar puternic acord muzical te va face să tresari nervos din cauza unei asocieri inconştiente, deşi citirea notiţelor pune pauză jocului efectiv. Pentru jucătorul care e preocupat numai de stimuli, nu şi de demascarea surselor acestora, e un mijloc simplu, dar funcţional, transparent, totuşi marginal, de a crea tensiune suplimentară din nimic.

Că veni vorba, e bine să ştiţi că în Outlast veţi întâlni foarte multe cadavre, sânge, membre şi organe eviscerate, malformaţii şi mutilări. Meritul lui e că reuşeşte să le facă să nu pară artificiale şi ieftine, generând suficientă tensiune psihologică încât să se ridice deasupra cabotinismului. Faţă de Slender: The Arrival (vezi nr. mai), Outlast e mai cu picioarele pe pământ, pericolul fizic, imediat al ciomagului care te loveşte în moalele capului dând naştere unui tip de frică diferit de spaima metafizică pe care miza celălalt titlu.

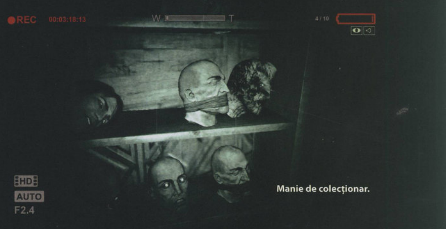
La impresia generală punctează şi lungimea moderată a jocului: e exact cât trebuie. După orbecăielile îngrozite şi morţile succesive cauzate de şocul întâlnirii cu primii inamici, te familiarizezi cât de cât cu ritmul şi logica coşmarului, ajungând să-ţi domini frica; exact în momentul în care aceasta riscă să sfârşească în blazare, intriga se precipită către finiş. Exact ca în Max Payne, avem aici un bun exemplu de evitare a supralicitarii unor concepte şi mecanici faine, dar care s-ar auto-sabota de la un nivel de repetitivitate încolo.

Maţe şi pudoare

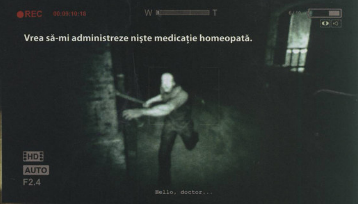
În mod oarecum surprinzător, Outlast nu excelează deloc pe partea epică. În primul rând, foloseşte toţii tropii posibili şi imposibili ai producţiilor de gen: reporterul temerar care nu ştie în ce se vâră, azilul cu activitate suspectă, experimentele nelegiuite, nebunia şi abjecţia (supra?,sub?)umană ce se iscă de aici, cercetători racolaţi şi misticism nazist, ba până şi plouă cu găleata afară şi fulgeră de zici că a venit sezonul musonic. Nu vreau să iau în derâdere povestea, dar singurul ei merit e acela de a oferi un fundal nederanjant pentru gameplay şi a organiza puţin atmosfera. De altfel, felul în care e rezolvată intriga mi s-a părut nesatisfăcător – nu mă refer la evenimentele exact de la final, ci la felul cum se înnoadă iţele conspiraţiei, revelaţiei sau accidentului, nici nu mai ştii ce-a fost.

Trei la număr sunt personajele care merită menţionate. Primul e Părintele Martin, un fel de Părintele Grigori din Half-life 2: vă urmăreşte şi îndrumă de la distanţă, pare să nu vă vrea răul, dar e şi suficient de dement încât să vă întrebaţi dacă vă conduce realmente către bine. E ceva mai fanatic religios decât corespondentul lui valvian şi pare să se bucure de adeziune din partea ciudăţeniilor ce cutreieră coridoarele fostului azil; în rest, îndeplineşte fix acelaşi rol mecanic de a vă dicta şi confirma ruta cea bună. Am fost oarecum înciudat să văd că relaţia cu tine nu are un substrat mai consistent şi că destinul preotului joacă un rol secundar în elucidarea întregului mister.

Al doilea personaj e unul colectiv: doi hăndrălăi reconvertiţi la cele adamice, foarte sobri şi politicoşi în aparenţă, dezbătând cordial cum îşi vor împărţi exact organele tale, oferindu-ţi galant şanse şi avantaje în plus. Ţi se cam face pielea de găină când îi vezi de cealaltă parte a unei uşi zăbrelite, discutând atât de calmi, dar totuşi cu o poftă de-abia stăpânită în voce, unde şi cum să încerce să-ţi facă de petrecanie. Cel de-al treilea e un chirurg începător, să-i zicem, iar despre el prefer să păstrez tăcerea, fiindcă episodul lui „taie" şi spânzură. În rest, adversarii tăi sunt pacienţi al căror psihic a atins punctul de fierbere şi un grasomega cu gândul numai la purceluşi: prea puţin



Manie de colecţionar.



Vrea să-mi administreze nişte medicaţie homeopată.



Un paraplegic dubios.



Moment bizar înainte de Romania-Grecia.



individualizate ca să merite o discuție în sine, își fac treaba de sperietori obișnuite cu brio.

Nu-mi aparține observația, dar nu prea întâlnești nicio creatură (moartă sau vie) pe care s-o poți identifica, anatomic vorbind, drept indubitabil femeie. Iar asta în condițiile în care jocul te plimbă prin aripa destinată pacientelor, demarcată ostentativ de cea a bărbaților; mai mult, citim o parte din corespondența lor, cu nume propriu și tot dichisul. Nu cred că poate fi vorba despre o scăpare, ar fi prea grosolană. În documentele găsite și în dialogurile purtate nu se insinuează nicio explicație. Să fi lăsat producătorul soarta femeilor la latitudinea unei deducții (chipurile) logice a jucătorului? Mi s-ar părea un gest de o pudoare gratuită din moment ce imaginile șocante se perindă cu duiumul în Outlast. Cum un prequel a fost deja anunțat, e interesant de văzut dacă și cum își va face apariția sexul frumos, dacă a fost o mișcare gândită în prealabil sau dacă producătorul își va trăda o inexplicabilă sfială.

Cârteală ieftină

Outlast are o rețetă de gameplay de tipul primului Amnesia, numai că simplificată. Nu ai niciun fel de armă la dispoziție, așa că te vei baza doar pe blocarea căilor de acces, furișare și vechea, dar sănătoasa fugă cu picioarele la spinare. Cum spuneam, dacă realmente te implici și ți se strecoară frica-n sân, întâlnirile problematice vor degenera în haos și scrâșnet de dinți. Cineva cu mai mult sânge rece va observa, în schimb, că majoritatea provocărilor constau în a te infiltra în traseul de patrulare al inamicilor. Refugiile (te strecori sub paturi, te ascunzi în vestiare) sunt strategic plasate tocmai pentru ca să te poți mișca în siguranță între diferitele segmente ale traseului prestabilit; odată ochite, jocul de-a v-ați-ascunselea devine mai lejer, mai ales că aproape de fiecare dată trebuie să fentezi un singur adversar.

Destule zone din azil sunt cufundate în întuneric, pe care nu-l vom putea alunga decât prin modul de filmare nocturnă al camerei de luat vederi din dotare. Discuția pe marginea acestui filtru suplimentar (vezi Slender) e parțial validă și aici, cu mențiunea că acum ai libertatea de a manipula camera. Bateriile reprezintă singura resursă consumabilă a jocului. În versiunea 1.0, nu erai niciodată amenințat cu penuria, ceea ce oarecum falimenta conceptul de survival: nu se creau suficiente ocazii în care să dârdâi că ai putea rămâne fără sursă de lumină sau în care trebuia, volens nolens, să te lipsești de ea. Un patch ulterior a adăugat nivelul de dificultate Nightmare, unde numărul bateriilor s-a redus la maximum 2, a crescut stamina adversarilor, iar tu ai devenit casabil de la prima lovitură. De-abia acum, când a devenit mai hardcore, își împlinește vocația Outlast.

Gameplay-ul este mulțumitor în ansamblu; în plus, atmosfera îți distrage atenția de la o analiză prea atentă a mecanicilor în timpul jocului. Dar cred că spațiu de îmbunătățire tot mai este. Instinctiv, atunci când un inamic intră în raza ta, ai tendința să stingi camera. Inutil însă, fiindcă adversarii tăi nu vor fi nici cât negru sub unghie deranjați de șuvoiul oblic de lumină ce izbucnește din beznă. Îmi veți reaminti de Splinter Cell cu celebrele trei luminițe ale lui Sam Fisher; Outlast ar trebui să fie însă mai intransigent când vine vorba de astfel de detalii tocmai pentru că se bazează atât de mult pe realismul atmosferic.

Alt exemplu: din când în când, adversarii vor deschide câte-un dulap ca să te caute. Niciodată nu-l vor deschide pe cel în care te afli tu! Chiar dacă sunt doar două, unul lângă altul, tot timpul vor considera arhi-suficientă controlarea unuia singur, neapărat celălalt. Încă ceva: în timpul furișării, personajul nu închide ușile, ci le



trântește mai-mai să sară din țâțâni! Vă amintiți cum puteam deschide cu delicatețe și în unghiuri variabile ușile în The Dark Descent? Mă repet, aerul general al jocului va absorbi mult din ridicolul acestor incongruențe. Ce vreau să subliniez este diferența de valoare adăugată dintre Amnesia și Outlast, reflectată și în diferența dintre notele pe care le-au primit.



Adevărata critică

Îmi veți ierta lamentațiile de jucător dus pe la catedrala hammerită! Păcatele înșirate mai sus nu sunt capitale, ba poate viitoarele patch-uri se vor apleca asupra lor. Capitolul unde cred eu că nu stă deloc bine Outlast este acela al nivelurilor sau, mă rog, al spațiului de joc ca atare. În principiu, arhitectura de nivel nu e deloc complicată, bifurcațiile sunt rare și nu nasc ramificații excesive, dispunerea dependințelor e logică, căile de acces sunt unilaterale. Trei sunt problemele mele și niciuna nu are neapărat legătură (numai) cu designerul de nivel.

Prima o reprezintă decorul extrem de repetitiv și de anost. Adăugați acestui deziderat porțiunile cufundate în beznă și vreun inamic croșetând cu bâta prin apropiere și veți obține confuzie. Ceva confuzie, veți spune, chiar se cere într-un survival. De acord, deși greutatea de a-ți găsi repere viabile în jur nu e modalitatea corectă de a o obține. Dar mă deranjează că la sfârșitul a 8-9 ore într-un joc care mi-a fost simpatic, nu pot să-mi reamintesc, cu 3 sau 4 excepții, altceva decât un melanj de nuanțe de maro, gri și verde. Decorul e mult prea sărac și generic, împingând Outlast înspre zona non-memorabilului, ceea ce cu siguranță nu merită. „E un azil, ce atâta diversitate", veți exclama. Da, vă răspund, dar tocmai în asta constă arta, în a prelucra cotidianul în așa fel încât accentele să cadă diferit, iar eu să fiu capabil să văd banalul într-o lumină nouă.

Doi la mână, indicațiile făcute cu sânge în porțiunile absolut liniare, tunelare ale jocului. Nu mai vorbim de veridicitate epică (cine și de ce a stat ore întregi să-mi deseneze cu săgetuțe traseul optim prin azil?!), ci de rolul mult-prea-ajutător al acestor prețioase indicații, de fapt, un sistem de ghidare mascat. Nu există rute alternative. Toate ușile în afara celor care duc unde trebuie sunt închise. Obiectivele sunt clare, spațiul de joc bine delimitat. E imposibil să te rătăcești. E imposibil s-o iei pe altundeva [...] Simplificare la greu, imersiunea rezistă.



Într-un final, mi s-a părut deficitară conjugarea motivațiilor cu plimbarea ta prin niveluri. Îmi dau seama că trebuia să parcurg la un moment dat fiecare etaj, subsolul și curtea pentru a oferi suficient spațiu dezvoltării acțiunii. E o convenție pe care o accept. Dar trebuie să existe o motivație de a o face într-o anumită ordine, o logică în spatele rutei pe care o alegi (de tipul „s-a defectat pompa de apă, trebuie să cobor în beci să o repar"). Ei, de la un punct încolo nu faci decât să te fâțâi pe urmele lui Martin, care-ți promite izbăvirea de acel loc. Totul se termină cu o ieșire apoteotică din scenă a prelatului, dar și cu o bună doză de perplexitate în privința rolului său. Retrospectiv, acesta mi s-a părut pur și simplu o diversiune subțire, prost mascată, un motiv absurd ca să colinzi prin jumătate de niveluri.

Grafi(ce?)... S(unde?)...

Grafica și sunetul își fac teribil de bine treaba în Outlast. Sunt exact ceea ce ar trebui să fie aceste două componente esențiale în cazul unui survival horror. Adică sunt discrete. N-am stat să admir nimic vizual că îmi țâțâiau pantalonii, iar tot materialul sonor am încercat să-l șterg complet din memorie din cauza asocierilor nefericite. Se bucură ambele de o funcționalitate ireproșabilă și cred că nu ne puteam dori mai mult decât atât. ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- teroare, nene; abordare reușită în limitele genului
- câteva scene de încărcătură
- niveluri de dificultate care contează

−
- spațiu de joc generic
- tropii narativi un pic fumați
- mici imperfecțiuni de gameplay

PE SCURT
Un horror corect, cinstit și direct ca un pumn în burtă, care face puține lucruri, dar le face bine. Nu rupe barierele, dar e construit cu simț de răspundere pentru regulile genului și cu ireverență totală pentru jucătorul mai susceptibil. Baza solidă pe care oricum o oferea e și mai atrăgătoare după retușurile de efect (în special dificultatea) făcute de Red Barrels.

8.3

Gen Survival Horror **Producător** Red Barrels **Distribuitor** Red Barrels
Ofertant GOG.com **On-Line** redbarrelsgames.com
CERINTE MINIME **Procesor** Celeron Dual-Core 2.2GHz
Memorie 2 GB RAM **Video** Nvidia GeForce 9800 GTX

ALTERNATIVA THE DARK DESCENT
Varianta elitistă, mai reținut viscerală, dar mai de trăire interioară a titlului de față.

PS3 X360



Schimbările dansează pe consola lui Mamon

Încă puțin și pot îmbrăca roba de maestru demonolog. Respectând indicațiile ritualului milenar, am prostcuvântat Playstation-ul, înconjurând consola de șase ori cu Necronomicon-ul în brațe, apoi am aprins televizorul cu telecomanda ținută invers, pornind maleficul Diablo 3 și rostind în același timp identitatea secretă a lui Aleister Crowley: Michael Morhaime. Ca o străfulgerare venită din adâncurile iadului hack'n'slash, pe ecran s-au desfășurat coarnele Stăpânului Întunericului și al Puhoiului de Click-uri – Diablo, pe numele său de scenă... latino. Acompaniat de o simfonie drăcească și de promisiunea acelorași aventuri din varianta PC – însă accesibile acum prin intermediul unei versiuni taumaturgice, de consolă –, m-am lăsat posedat încă o dată de furia barbarului (botezat Greuceanu, în sânge de sarsailă paricopitat) și am pus curajos mâna pe toporul legendar, nutrind speranța că de această dată voi putea trece prin foc și sabie nevinovații din New Tristram. Covetous Shen, zilele îți sunt numărate!

Hit & Roll

Orice gamer-cultist normal (cu excepția slujitorilor lui Cthulhu – ei sunt un caz aparte) s-ar întreba acum dacă investiția într-o copie de Diablo 3 pentru consolă este justificată, ținând cont de comentariile și criticile negative primite de versiunea PC. Nu știu exact ce infuzii de coasta-dracului au consumat producătorii jocului, dar trecerea la gamepad s-a făcut fluent și fără dificultăți neașteptate, de parcă Diablo 3 a fost gândit pentru consolă încă de la bun început. Cumva, încep să cred că posesorii de unități centrale au fost cobai inconștienți, pe spatele cărora Blizzard a testat o versiune beta de D3 (între noi fie vorba, puteau să crească și urechi din celule Stem, jocul s-ar fi cumpărat la fel de bine, speculând doar titlul). După o campanie publicitară plictisitoare marca Penny Arcade, în care niște străini agasanți invadau intimitatea jucătorilor, absorbiți de un hack'n'slash simplist ca de a doua cădere a lui Lucifer, jocul și-a făcut apariția pe Playstation 3 și Xbox 360, la preț de blockbuster next-gen. În orice caz, Diablo 3 nu și-a ratat ținta; dimpotrivă, dacă îl comparăm cu alte producții din același gen, destinate consolei, copilul problemă din creșa Blizzard dă lecții în materie de gameplay și pune cu botul pe labe frățiorul geamăn de pe PC. Își mai amintește cineva experimentul Halo Wars? Pentru Diablo 3, trecerea de la mouse și tastatură la cele două stick-uri analoage nu a fost o provocare, căci hack'n'slash-ul se pretează la o schemă simplă de control, spre deosebire de un RTS. Cum? În primul rând, camera a primit un zoom consistent, focalizând acțiunea pe o arie sensibil mai mică, iar acest lucru reduce din haosul combat-ului cu care am fost obișnuiți. În al doilea rând, personajul și direcția atacurilor sunt controlate folosind stick-ul stâng, în timp ce stick-ul drept dictează mișcările de rostogolire – aka dodging –, pentru a evita loviturile inamicilor. Luptele se reduc de cele mai multe ori la o mecanică hit & roll, însă D3 știe foarte bine cum să o facă intensă și antrenantă. Barbarul este cel mai bun exemplu, deoarece abi-



Înghesuiți, ca bătrânii în autobuz.



Meniu radial, cu cerculețe, triunghiuri și alte bazaconii folositoare.



P1, P2, P3, P4, Pe Ei și Pe Mama Dracilor!

MODIFICĂRI NOTABILE: GAMEPLAY, ABILITĂȚI ȘI LOOT

- Drop-ul are șanse crescute de a fi folositor clasei jucate.
- Obiectele Legendare au o rată de drop sporită(!)
- Cooldown redus pentru majoritatea abilităților speciale.
- Anumite bonusuri sunt acum permanente și nu necesită recast.
- Nivelul Paragon este universal pentru toți eroii atașați unui cont.
- A fost eliminată Casa de Licitații (din 18 martie 2014, AH-ul va fi scos și din versiunea PC).
- Grade de dificultate Easy, Normal și Hard, fără bonusuri speciale.
- Auto-target pentru abilitățile ranged.
- Discipolii au damage crescut.
- Întâlnirile cu unii boși sunt adaptate controlului de consolă.



litățile și talentele acestuia beneficiază de pe urma noii scheme de control. Loviturile transmit senzația de putere și precizie dintr-o luptă melee veritabilă, o senzație până acum absentă din cel de-al treilea capitol al francizei Diablo. Oricât aș încerca să mă conving că mouse-ul poate reproduce un feedback haptic similar cu cel al controller-ului, cele două periferice sunt incomparabile, iar portarea realizată de Blizzard profită enorm de pe urma vibrațiilor. Interfața a fost modificată, astfel încât majoritatea acțiunilor sunt accesibile prin intermediul unor meniuri radiale, intuitive și ușor de folosit. Utilizarea inventarului, de exemplu, este o activitate simplă, mai ales că jocul a primit un sistem quick equip foarte practic. Evident că împieliţaţii de la Blizz și-au băgat codița în multe alte aspecte ale gameplay-ului, transmutând tot ce era prost pe PC în aspecte evoluate, radical rafinate. Numai grafica a rămas neschimbată, diferențele vizuale dintre versiunile PC, PS3 sau X360 fiind infime, dacă nu aproape imposibil de identificat.

Un' te duci tu, dracule?

Cu certitudine nu pe Battlenet, căci Diablo 3 a renunțat la conexiunea online obligatorie pe consolă, spre deliciul opozanților DRM-ului inchizitorial. În același timp, multiplayer-ul cooperativ a devenit infinit mai antrenant, mulțumită posibilității împărtășirii acțiunii cu parteneri umani, în fața aceluiași ecran. Sistemul couch-coop funcționează excelent, suportând un număr total de patru jucători,



În căsuța din pădure aveau casă trei...DIAVOLI! Muhaha!



mult loot, bere, chipsuri și Cico. Diablo 3 a devenit brusc un hack'n'slash interesant, lipsit de meteahne. Deși mi-am petrecut câteva sute de ore în varianta PC (170, mai exact), consola mi-a dat în câteva zile un grad de satisfacție simțitor mai mare. Fără doar și poate, Diablo 3 și-a atins apogeul după ce a aterizat pe PS3/X360, aspect devenit clar odată ce gameplay-ul îmbunătățit și-a arătat adevăratul potențial (sau „fun factor", cum îmi place să-i spun). Mi-a părut sincer rău când am returnat copia de review, însă calitatea modului coop și promisiunea unor nopți epice – dedicate exclusiv ciopârțitului de draci – mă ispitesc către achiziția jocului pentru colecția personală. Da, e chiar atât de bun.

PS: La fel de bun este și review-ul publicat în ediția mai 2012, unde campania single primește suficientă atenție și considerabil mai multe pagini decât am apreciat eu că merită portarea – în fond, scenariul a rămas identic.

▶ **Aidan**



Noi plesnim dracii și argintul viu din om!

VERDICT LEVEL

+
- un Diablo 3 MULT mai bun decât cel destinat calculatorului
- mod coop foarte distractiv
- no more online DRM, baby!

–
- PC-ul e cumva un mediu mai prost?
- The Master Race e doar un mit pentru Blizz?!

PE SCURT
„S-o luat Diablo III pă cărare, pă drumul cel mare. S-o-ntâlnit cu deochetor, cu deochetoare, cu moroi, cu moroaie, cu strâgoi, cu strâgoaie. Fugi, deochi, dintre consolă, să rămână curată, luminată, ca argintu' strecurat, de Blizzard cu AH-ul furat!"

8.6

Gen Hack & Slash **Producător** Blizzard Ent. **Distribuitor** Blizzard Ent.
Ofertant ALTEX.ro **Online** us.battle.net/d3/en

ALTERNATIVA DUNGEON SIEGE III
NPC-uri cu nume românești, un gameplay asemănător și un preț modest: trei motive pentru care Dungeon Siege III merită încercat.

THE LEGEND OF ZELDA™ the Wind Waker HD

Desene animate interactive





Am uitat să vă povestesc despre cum reușește Link să transmită emoții doar cu ajutorul grimaselor pe care le face – ca de obicei, nici aici nu vorbește.



Despre inamicii cu personalitate.

Cu pirați, cu dragoni, cu pești vorbitori, cu lumi „paralele", fără prințese, dar cu multe belele. Dacă vă aduceți aminte, în februarie Wind Waker HD era pentru mine cel mai anticipat joc al anului. Skyward Sword a reușit să-mi smulgă un zece, asta după ce m-a convins că în sfârșit Nintendo a dus rețeta la perfecțiune în compania unui Remote Plus care te lăsa să mânuiești o sabie, să tragi cu arcul, să pescuiești și câte și mai câte. Modul de control deosebit cerea exercițiu și răbdare, dar, odată stăpânit, te arunca acolo, în lumea minunată a legendelor Zelda. Poate nu ar trebui să vorbesc la trecut, Wii-ul este mai ieftin ca niciodată, în timp ce Wii U este perfect compatibil cu jocurile Wii. Cum până acum nu am avut șansa să încerc Wind Waker, iar mulți dintre colegii de breaslă îl consideră mai bun decât Skyward Sword, nici nu mai vorbesc de Twilight Princess, găsesc reacția mea ca una normală. Ochii-mi sclipeau a rupii – să înceapă aventura!

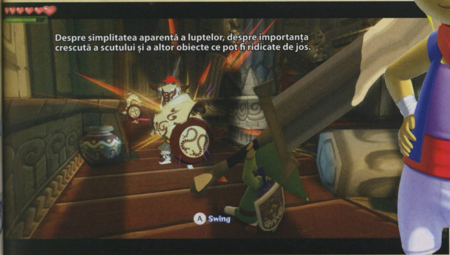


Despre ciclul zi-noapte, nori-soare-ploaie, despre lună și importanța ei...

Și ce cadru perfect și-au ales pentru acest episod! La câteva secole după Ocarina of Time, în mijlocul unui ocean împestrițat cu mici insulițe, ne reîntâlnim cu băiatul fără nume. Prin tradiție (aproape) fiecare Zelda spune povestea unui nou tânăr erou, căruia îi putem pune ce nume dorim, chiar dacă toți îl știm de Link. Aventura începe pe o insulă liniștită, unde te pregătești să-ți serbezi ziua de naștere alături de surioara și bunica ta, dar ești întrerupt de un păsăroi care scapă din gheare o fetiță, în mijlocul pădurii. Alergi să o salvezi și descoperi o zgâtie de copil, pe numele ei Tetra, care se dovedește a fi căpitan de vas(?!), piraterese, nu așa. La întoarcere „realizezi" că surioara ți-a fost furată de către păsăroi și o convingi pe Tetra să te ajute să o găsești. „Urma" duce la porțile Fortăreței Părăsite, în care te strecori și unde descoperi că Aryll nu e singura prizonieră, alte două fete cu urechi ascuțite sunt captive într-unul din turnuri. Dai să le eliberezi, dar ești prins la rândul tău și aruncat în mijlocul apelor, de unde ești salvat de o barcă vorbitoare, Regele Leilor Roșii(?!), care îți spune că pasărea este controlată de Ganon, năpasta vechilor legende. Pentru a-l învinge trebuie să găsești Perlele Zeiței, iar pe hartă îți sunt însemnate locațiile acestora.



Despre celelalte gadget-uri sau obiecte fermecate pe care le descoperi sau primești pe parcurs.



Despre simplitatea aparentă a luptelor, despre importanța crescută a scutului și a altor obiecte ce pot fi ridicate de jos.



Tot ce am povestit mai sus se întâmplă în primele 30-90 de minute, în funcție de cât de repede joci și reprezintă doar... cât să spun... 5% din joc. Am pus ghilimele în locurile în care am rescris întrucâtva povestea. Ba chiar am și mințit un pic, pentru a nu vă strica din surprize. Wind Waker pornește în forță și arată aceeași nebunie frumoasă întâlnită în celelalte titluri ale seriei. Zelda sunt printre singurele jocuri care se apropie de desenele maestrului Miyazaki, în care adventure înseamnă chiar aventură, și nu doar cățărat pe pereți și sărit pe platforme. Unde descoperi locuri și povești incredibile, aparent inexplicabile. În timp ce povestea se încăpățânează să rămâ-



Despre importanța crescută a direcției din care bate vântul și felul în care poți să-l controlezi.

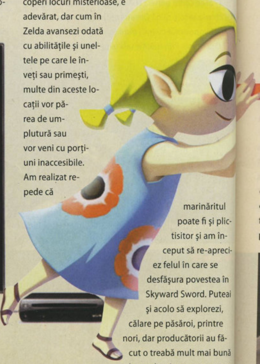
nă una caldă, în stilul vechilor filme de aventură.

După ce am călătorit pe cele trei insule marcate pe hartă și am recuperat perlele, am fost lăsat să explorez în voie. Harta e imensă, iar surprizele par că te așteaptă pe fiecare insulă. Primești în dar până și o mică macara cu care poți căuta după comori pe fundul mării. Eram plin de entuziasm și, privind la hartă pe ecranul gamepad-ului, am întins vela. Împins de vânt, am plecat spre est. „Ce joc au creat cei de la Nintendo acum zece ani!”, gândeam. E clar că, dacă l-aș fi jucat înainte de a deschide Skyward Sword, acesta din urmă nu ar mai fi primit un 10. Wind Waker e mai mare și mai nonlinear. Aproape la fel de frumos, deși creat acum un deceniu. Locațiile sunt într-adevăr mult mai golașe, atât putea GameCube-ul, dar recuperează rapid prin personalitate. Jocurile cel-shaded au ceva aparte și multe dintre ele îmbătrânesc frumos. Bineînțeles, HD-ul și filtrele de lumină adăugate acestei versiuni ajută și ele foarte mult, dar totuși…



Despre inventarul frumos organizat și ușor de utilizat – touch și drag and drop – vizibil oricând pe tableta-controler.

Am învățat însă repede că această nonlinearitate, pe care o tot ridicăm noi în slăvi, este aici și un bonus, dar și un minus. Explorezi și descoperi locuri misterioase, e adevărat, dar cum în Zelda avansezi odată cu abilitățile și uneltele pe care le înveți sau primești, multe din aceste locații vor părea de umplutură sau vor veni cu porțiuni inaccesibile. Am realizat repede că marinăritul poate fi și plictisitor și am început să re-apreciez felul în care se desfășura povestea în Skyward Sword. Puteai și acolo să explorezi, călare pe păsăroi, printre nori, dar producătorii au făcut o treabă mult mai bună în a te împinge mereu spre firul principal al poveștii. Aparent, nu erau prea multe alte lucruri de făcut. Bineînțeles că și în WW ai putea foarte bine să urmezi questa principală, dar îmi e greu să recomand strict o astfel de trecere pentru că istorioarele și aventurile adiacente fac toți banii. Am pozat cu plăcere, de exemplu, toate personajele și fauna jocului, am tras cu urechea și am privit cu bucurie la felul în care dramele locale se desfășoară. Din când în când, am și intervenit. În plus, oarecum diferit față de celelal-





Despre boşi.

te titluri ale seriei, rupiile chiar pot fi folosite pentru a cumpăra unelte „unice", ceea ce face şi cuferele (comorile) importante. Nintendo a riscat aici un pic şi ne-a lăsat pe noi să ne creăm propriul echilibru, între o explorare a universului dat, fără beneficii vizibile, exceptând bogăţiile şi informaţiile pe care le tot adunăm şi aventura pură a dungeon-urilor pe care trebuie să le dăm gata pentru a derula povestea principală. Ba mai mult, a avut suficientă încredere în noi, încât, din loc în loc, să nu ne explice clar unde ar trebui să mergem sau ce ar trebui să facem în continuare. Din acest punct de vedere, WW aduce mult şi cu un adventure clasic. Unul nonlinear, de dimensiuni considerabile, deci posibil frustrant pentru cei care nu sunt atenţi la tot ce se întâmplă.





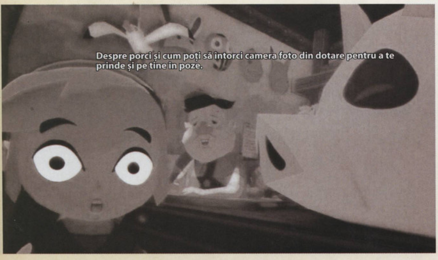
Despre cum poţi trimite în sticluţe altor jucători, dacă Wii U-l este conectat la internet, simple mesaje sau chiar şi pozele pe care le faci în joc. Şi cât de interesante sunt mesajele-sticluţele pe care le găseşti de obicei în derivă sau pe maluri.

De ce doar 8.5? Pentru că Nintendo cere 50 de euro pentru un titlu făcut acum 10 ani.



Wind Waker HD este într-adevăr cea mai bună versiune a jocului. Grafica e îmbunătăţită substanţial, gameplay-ul este înzecit mai fluid datorită tabletei care te lasă să schimbi echipamentul în timp real (nu mai trebuie pus pe pauză) şi, credeţi-mă, Link ajunge spre sfârşitul jocului mai dotat ca Batman. Trasul la ţintă a devenit mult mai puţin frustrant, pentru că acum putem acţiona maneta din partea dreaptă, pentru mişcări largi, şi gamepadul în plan, pentru cele de fineţe. De fapt, odată cu aceste mici schimbări pentru veterani, jocul s-ar putea să fi devenit chiar prea uşor, aşa că producătorii au introdus chiar şi un mod numit Hero, în care nu mai găseşti inimi pentru a-ţi reface viaţa aproape nicăieri. Trebuie să te descurci cu ce ai adus cu tine în sticluţe.

Fie poţiuni, fie zâne. Până şi marea poate fi traversată mult mai rapid – iniţial GameCube-ul folosea distanţele pentru a încărca următoarea bucată de hartă. Poţi să-l joci chiar şi doar pe c-tabletă şi să eliberezi televizorul. Dar toate aceste lucruri la un loc nu au cerut un volum foarte mare de muncă pentru a fi implementate, au venit natural. La 25 de euro, titlul ar fi primit un 9.5 fără probleme, se bate încă de la egal la egal cu orice alt adventure modern. Merită preţul unui titlu nou, dacă nu l-aţi jucat până acum, e adevărat, dar faptul că Nintendo încearcă să ne jecmănească nu poate fi trecut cu vederea. ► **ncv**



Despre porci şi cum poţi să întorci camera foto din dotare pentru a te prinde şi pe tine în poze.

VERDICT LEVEL

+
- grafica HD, noile efecte
- Zelda + piraţi, explorare, comori
- control îmbunătăţit, Remote Play
- printre cele mai bune dungeon-uri ale seriei

–
- câteva porţiuni mai golaşe
- câteva animaţii mai neşlefuite

PE SCURT

O remasterizare cu cap a unui joc considerat încă de mulţi ca cel mai bun joc al tuturor timpurilor. Cum poate fi decât bun?

8.5

Gen Adventure **Producător** Nintendo EAD Group No. 3, HexaDrive, Bauhaus Ent. **Distribuitor** Nintendo **On-Line** zelda.com/windwaker

ALTERNATIVA ZELDA: SKYWARD SWORD

Dacă nu vă deranjează să daţi din mâini în timp ce vă jucaţi, dacă Remote-ul şi Nunchuck-ul Wii-ului încă vi se par interesante, atunci cu siguranţă o să îndrăgiţi şi Skyward Sword. Prin comparaţie cu Wind Waker, jocul mai închegat, mai modern (duh!), mai frumos şi mai melodios.



★★★★★★★★★

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

Talentatul Domn Konami

Periplul meu prin lumea fotbalului virtual din acest an face un cerc complet odată cu PES 2014. Acum că mă gândesc la asta, majoritatea simulatoarelor sportive despre care am scris în ultima vreme (şi despre care voi mai scrie, probabil, până la schimbarea anului) poartă în coadă un „2014". Dacă FIFA 14 a fost doar o momeală deşteaptă, FM 14 şi PES 14 sunt două jocuri care s-au străduit din răsputeri să aducă ceva nou în compoziţiile lor de bază, pentru a-şi revigora fanii numeroşi. Deşi Konami a avut de furcă cu dezvoltarea ultimului Pro Evolution Soccer, din cauza piedicilor aşezate în cale de licenţele aflate în portofoliul EA, producătorul japonez a făcut o treabă respectabilă cu tot ce s-a putut obţine de la UEFA. Rezultatul nu este un simulator clasic, ci un simulator de acţiune fotbalistică, mai apropiat de Akakichi no eleven sau Captain Tsubasa decât de stilul FIFA. Aşadar, cui i se adresează Pro Evolution Soccer 2014?

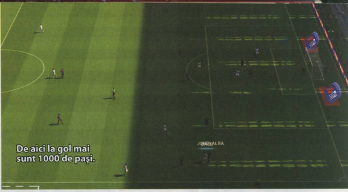
Un alt fel de fotbal

În niciun caz celor aflaţi în căutarea unui simulator de „şcoală veche", căci PES 14 a implementat în noua versiune Fox Engine o sumedenie de inovaţii tehnice, care îi conferă gameplay-ului trăsături unice. Ce-i drept, seria produsă de Konami a fost considerată mult timp un bastion al simulării sportului cu balonul rotund, iar situaţia nu s-a schimbat radical odată cu cel mai nou membru al familiei Pro Evolution. Totuşi, japonezii au simţit nevoia unui alt stil, simţitor mai dinamic şi exploziv, care să transmită jucătorului o experienţă un vârf mai „arcade-ish" – însă una ambalată într-un pachet original, distinctiv. Motorul Fox beneficiază de o grafică foarte bună şi poate recrea cu fineţe fizica mingii şi a jucătorilor de pe teren, rezultatele depăşind din mai toate punctele de vedere performanţele rivalului Impact Engine. După primul meci, PES 14 mi-a demonstrat deja că poate face tot ceea ce FIFA 14 promite cu varianta next-gen (Ignite), şi, chiar dacă afirmaţia mea pare grăbită, nu cred că EA mă va lăsa cu gura deschisă şi ochii în lacrimi pe viitoarea generaţie de console. În orice caz, o diferenţă pregnantă între cele două jocuri este controlul. De la bun început, PES se remarcă prin importanţa acordată fizicii: mingea devine centrul universului atunci când e atinsă, engine-ul calculând cu exactitate fiecare forţă implicată în pasa sau şutul respectiv, cu rezultate spectaculoase, precise şi realiste. Comportamentul jucătorilor a fost şi el îmbunătăţit, tehnologia Motion Animation Stability System (M.A.S.S.) analizând şi simulând în detaliu contactele dintre fotbalişti, deposedările, driblingul, intrările prin alunecare sau săriturile portarului. Paradoxal, PES 14 face aceste lucruri atât de bine, încât factorul uman nu mai are parte de acelaşi

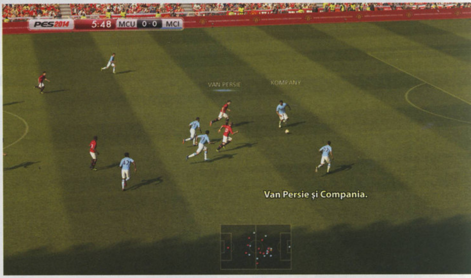


Să fie fotbal şi veşnic soare, nu?


Crede și nu faulta!


De aici la gol mai sunt 1000 de pași.

rol pe care îl avea în trecut. Senzația că jucătorii se mișcă aiurea, prelungesc inutil o animație, ori greșesc des atunci când pasează nu este altceva decât efectul direct al unei simulări concentrate pe acțiunea fotbalului – un sport ce implică două echipe alcătuite din oameni, nu din roboți. PES 14 necesită timp și răbdare, dificultatea crescută făcându-l de nerecomandat celor aflați în căutarea unei alternative simpliste la FIFA, deoarece Konami ne-a dăruit un fotbal la fel de energic, natural și intens.



Van Persie și Compania.

În Liga Campionilor

Fiindcă trăim într-o lume a afacerilor, un simulator de fotbal trebuie să dețină licențe oficiale, cumpărate cu bani sau alte bunuri materiale (o sacoșă cu caltaboși etc.), pentru a folosi numele unor cluburi și jucători reali. Cum 90% din tot ce înseamnă „official football licensing" se află în ograda Electronic Arts, Konami s-a ales cu UEFA Champions League, UEFA Europa League și UEFA Super Cup, alături de AFC Champions League, Primera División Argentina, Primera División Chile, Recopa Sudamericana și Copa Sudamericana. Cantitatea de conținut licențiat oficial depășește tot ce a inclus Pro Evolution Soccer vreodată, spre bucuria iubitorilor seriei. Cu excepția cluburilor din Barclays Premier League, echipele europene importante sunt prezente cu numele real și cu loturile recreate în detaliu, fiecare jucător având trăsături și performanțe sportive particularizate. Konami a mers până acolo încât vedetele din categoria Messi/CR7/Ibrahimovic au parte de mișcări unice, recreate după cele reale prin sistemul Player ID. Meciurile sunt adevărate delicii audio-vizuale, așternute peste fundația întărită de mecanica jocului. PES 14 te face să explodezi cu bucurie atunci când înscrii un gol și transmite emoție pură cu fiecare minut din meci: strigătele galeriei influențează moralul echipei, iar reușitele sau eșecurile individuale pot decide soarta partidei.

Singurele probleme întâmpinate sunt micile scăderi ale numărului de cadre pe secunde, apărute în momentele când camera coboară la nivelul terenului, dar gameplay-ul este foarte rar afectat. Tactica nu a fost uitată, așa că producătorii au introdus Combination Plan, un procedeu de organizare eficientă a planului de meci, pentru a putea exploata cât mai bine o zonă specifică din teren. Presingul din PES este comparabil cu o depășire din Formula 1: apăsarea continuă a butonului X și utilizarea stick-ului direcțional forțează adversarul să greșească, deschizând posibilitatea unei deposedări rapide și curate odată ce acesta nu mai deține controlul mingii. Din păcate, comentariul lui Jon Champion nu m-a impresionat în mod special, fiind lipsit de acuratețe și mult prea rigid – așa că l-am dezactivat din meniu. Finalmente, merită menționat faptul că interfața jocului a rămas la fel de simplă, cu un aspect curat, utilitarist.

Cu gheata dreaptă înainte

Pro Evolution Soccer 2014 nu trebuie privit drept un competitor direct pentru FIFA 14. Mai degrabă, PES este un joc dedicat celor care văd în fotbal un sport complex și caută o simulare exigentă. Modurile Football Life – un soi de carieră jucător-manager – și Competition oferă suficiente ore de distracție, la care se adaugă competițiile online. Cel mai nou simulator Konami rămâne un vârf important al triunghiului fotbalistic FIFA-Football Manager-Pro Evolution Soccer, ce nu are voie să lipsească din colecția unui gamer microbist.

PS: Dacă vă întrebați de ce lipsește ploaia, aflați că de vină e motorul grafic [sic!]. Dacă nu știți unde sunt ascunse stadioanele din Spania sau editorul de stadioane, răspunsul este „în buzunarul EA". ► **Aidan**



Nu te uita la cameră, nu te uita la cameră...

VERDICT LEVEL

+
- un simulator de „acțiune fotbalistică"
- grafică bună, engine fizic performant
- funcții tactice avansate

–
- scăderi ale ratei fps în unele momente
- comentariu foarte slab

PE SCURT

Poate că japonezii de la Konami nu dispun de bugetul EA Sports, dar au făcut o treabă excelentă cu noul Pro Evolution Soccer. Ole!

8.3

Gen Sports Simulator **Producător** PES Productions **Distribuitor** Konami **Ofertant** Altex.ro **Online** pes.konami.com

ALTERNATIVA FIFA 14

FIFA 14 fără Ignite Engine este doar un FIFA 13 mai bun, mai infocat și mai spectaculos. Merită jucat? Da, merită.

the inner world

Câinele asposian nu umblă cu covrigi în coadă

N-am dus lipsă de lumi trăsnite în titlurile de aventură din ultima perioadă – Stacking, Deponia, Botanicula –, iar The Inner World vine să îngroașe rândurile: ne oferă Asposia, comunitatea dinăuntrul unui glob (pământesc?) gol, a cărei lumină, bunăstare și veselie provin din circulația vânturilor. Altfel, jocul celor de la Studio Fizbin e un point'n click cât se poate de curat, teleportat parcă din epoca de aur. Liniile de forță îi sunt, deci, universul mai puțin obișnuit și o porție de gameplay de modă veche, o îmbinare de nou și vechi ce ar trebui să ne ia mințile și să ne deschidă portofelele. Să vedem...

Asposia e o mică ciudățenie: e populată de niște strumpfi ceva mai puțin perfecți anatomic, mai puțin drăgălași, dar mai lumești, cu nasuri ascuțite și picioare subțirele, și de niște creaturi asemănătoare unor amibe mai dezvoltate care răspândesc lumină în jur odată gâdilate de cea mai firavă briză. Nu sunt singurele ființe – vom lua act și de fauna colorată –, dar sunt cele mai importante pentru cursul poveștii. De bunul mers al curenților de aer se îngrijesc trei călugări, dintre care doar unul mai este la datorie, venerabilul Conroy, al cărui lacheu este personajul pe care-l vom controla, tânărul și naivul Robert. Mai mult, suflarea asposiană este permanent amenințată de niște ființe similare dragonilor care transformă prin puterea privirii pe oricine în piatră seacă. Complex, vă gândiți?

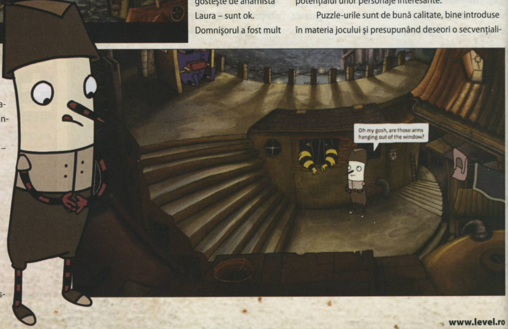
Coordonatele acestei lumi sunt, într-adevăr, originale. Din păcate, anvergura redusă a jocului și informațiile de fundal fără profunzime nu m-au putut determina să mă atașez de basmul pus la cale de producătorul neamț. Da, ni se explică pe parcurs cum „funcționează" Asposia, dar nu simți niciodată că îi iei cu adevărat pulsul sau că te implici în problemele și bucuriile locuitorilor ei. Predomină o senzație de micime, de insuficiență și de impersonalitate pe care Machinarium, joc de mică întindere și fără palavre, nu mi-a transmis-o, de pildă. Conflictul care se va developa are câteva sub-tonuri mai serioase, în sensul în care se dedă unui mascat anti-fanatism religios, dar totul se menține în limitele sensibilității unor jucători mai fragezi.



Cele două personaje pe care le vom putea controla alternativ – Robert se îndrăgostește de anarhista Laura – sunt ok. Domnișorul a fost mult prea candid pentru gustul meu, dar reproșuri evidente nu sunt de făcut aici. Personajele secundare nu sunt multe, dar sunt mai interesante din punctul meu de vedere: croitorul întemnițat, cu ditamai bicepșii și glas modulat, animăluțele toxice și corozive care omoară, ofilesc și distrug orice ating în afară de cea mai dură piatră, un casier/ghid de muzeu cu personalitate dublă, toate au ceva distinct, ceva care le ridică puțin deasupra masei informe de npc-uri.

Există un „dar", iar acesta e reprezentat de schimburile de replici dintre personaje. Decizia de a spori numărul liniilor de dialog e una inteligentă, pentru că suplinește într-o oarecare măsură numărul mic de scene prin care ne vom plimba și dă șansa producătorului de a „pune carne" pe scheletul Asposiei. Felul în care sunt scrise și gândite dialogurile este, în schimb, cu totul deficitar. Se ajunge în situația în care întrebi același lucru de până la trei ori consecutiv, iar interlocutorul îți dă apoximativ același răspuns, schimbându-și doar cuvintele. Frustrarea și plictiseala se instaurează ca urmare a replicilor anoste, a informațiilor inutile și banale, a repetițiilor și a lipsei de direcție a discuțiilor. Întregul arbore al liniilor de text avea nevoie de un mult mai dur proces de editare; așa cum este acum nu face decât să distrugă potențialul unor personaje interesante.

Puzzle-urile sunt de bună calitate, bine introduse în materia jocului și presupunând deseori o secvențiali-



tate de acțiuni care e absentă din majoritatea titlurilor nu numai de astăzi, ci și de ieri. Pe șleau spus, unele dintre ele nu pot fi rezolvate decât în urma a trei sau patru combinări/dezbinări succesive de obiecte, din inventar sau de aiurea, obligându-te să gândești ceva mai mult și dându-ți o plăcută senzație de satisfacție la sfârșit. Te vei trezi obligat să calibrezi, să experimentezi și să te tot foiești prin decorurile jocului până să-ți iasă trebușoarele. O bilă albă din punctul de vedere al gameplay-ului și una gri contând pentru impresia artistică, deoarece acest du-te-vino îți va scoate în evidență mult prea clar că jocul e micuț, strâns, închistat.

N-a fost nevoie să apelez pe parcurs la sistemul de indicii integrat, deși The Inner World e mai dificil decât alte aventuri corespondente ca lungime; intrând în el

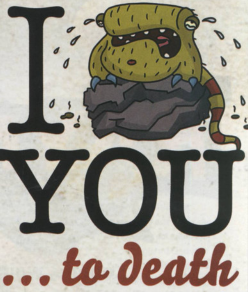




mai apoi, mi s-a părut bine implementat, cu sugestii progresiv mai explicite, respectând atent toți pașii ce trebuie făcuți. Vă puteți lăsa liniștit odrasla să butoneze, deci, sunt șanse minime să se blocheze pe undeva; din punctul ăsta de vedere, titlul de față e o foarte bună poartă de intrare pe teritoriul adventure-urilor pentru prichindei, nici ridicol de greu, dar nici muieți-s posmagii.

Abordarea grafică e și ea de modă veche, fundalurile 2D desenate de mână fiind scutite de acea artificialitate deranjantă de care e responsabilă de obicei post-procesarea. Nu știu dacă s-a dorit acest lucru sau nu, dar personajele par un pic din alt film în relația cu decorurile; nu e nimic din cale afară de deranjant, dar mă sâcâie că nu pot pune exact degetul pe incongruență. Inutile și cam repezit făcute mi s-au părut secvențele cinematice pe care le vizionăm când personajul nostru reușește ceva mai de Doamne-ajută: puteau fi integrate în cursul obișnuit al jocului și nimeni nu s-ar fi supărat.

Concluzia ar fi cam următoarea: The Inner World e un joc simpăticuț, care propune un univers fictional drăguțel, cu personaje interesăntuțe și cu un nucleu solid de puzzle-uri; e tras în jos de dialoguri, care, deși sunt lungi, nu spun mai nimic mai niciodată, și de lipsa unor virtuți mai înalte, chit că ele s-ar fi aflat pe partea de comedie sau pe cea de dramă. Nu întâmplător am folosit în prima propoziție a paragrafului trei diminutive și un singur adjectiv normal. Provocarea gameplay-ului ar fi cam singurul motiv pentru care un jucător matur să-și ocupe 5-6 ore cu The Inner World, celelalte componente ale sale adresându-se unui segment de vârstă mai joasă. Cât despre mine, recunosc că, dacă nu mi-ar fi fost trecut pe foaia de serviciu, n-aș fi avut răbdarea și curiozitatea să-l duc până la capăt. Faceți socotelile de rigoare și recomandați-l cui trebuie! ▶ **Radu Sorop**





VERDICT LEVEL

+
- gameplay bine strâns în chingi
- grafică agreabilă
- personajele secundare

−
- dialoguri neperiate, needitate
- fără o viziune mai largă a conflictului
- spațiu de joc închistat

PE SCURT

Nu face ceva greșit punctual; ba chiar e ordonat și destul de coeziv per total. Dar nu vine cu absolut nimic intr-atât de special încât să-mi ridice sprânceana. Dacă sunteți începător, jocul s-ar putea să vă pară mai haios. Dar dacă mă întrebați pe mine, există variante mult mai bune să faceți pe aventurierii.

7.2

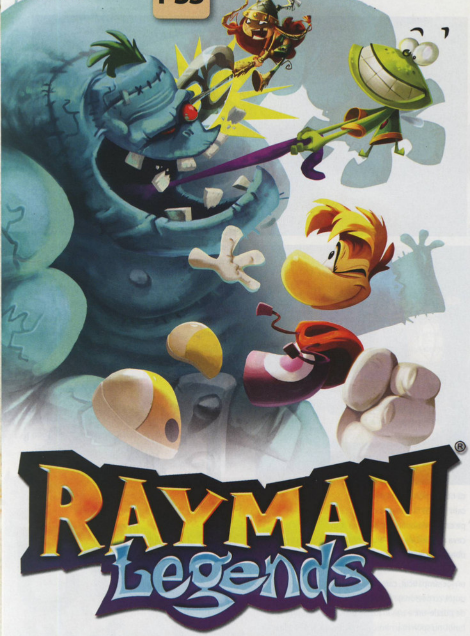
Gen Adventure **Producător** Studio Fizbin **Distribuitor** Merge Games
Ofertant GamersGate.com **On-line** theinnerworld.de

CERINTE MINIME

Procesor Core 2 Duo 2.33GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** Nvidia GeForce 8800

ALTERNATIVA BOTANICULA

Apăi, aș zice că aici e un adevărat exercițiu de stil în a introduce o lume de joc originală și fantastică.



Legen... wait for it... dary!

Rayman Legends este un platformer care cinstește genul prin simpla sa existență. De fapt, băieții și fetele de la Ubisoft au făcut o treabă atât de bună cu acest joc, încât îmi permit să trec peste introducerea tipică a unui review clasic, pentru a numi verde în față punctele forte cele mai pregnante: muzica, arta bizară și dinamica mișcării. Actualmente, Rayman este una dintre puținele francize clasice care păstrează o legătură strânsă cu PC-ul, însă (după o mutare ce nu îmi stă în fire) am preferat recenzarea versiunii PS3, din motive mai solide decât ați putea crede. Există jocuri cu un "feeling" predestinat, jocuri ce nu își pot arăta potențialul maxim dacă nu sunt butonate într-un mediu propice, iar Legends este un platformer îndrăgostit de marele ecran din sufragerie. Jocul vibrează în culori, pulsează cu o senzație arcade și emană constant raze de fericire din consolă, asemenea unui tort jovial livrat sub forma celui mai bine închegat gameplay 2D




Cum să nu te simți copil când ești tratat cu o felie de culoare?

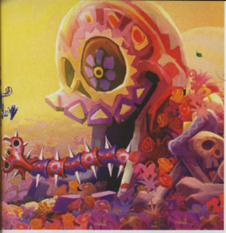
imaginabil. Simpaticul personaj cu membre orbitale se află iarăși în ipostaza de erou salvator, înzestrat cu palme și gâdilituri în loc de arme. Bizar? Poate, dar cu siguranță jocul îi va distra pe cei mici, fără a le induce o stare de agresivitate. Mărturisesc că povestea unui platformer din categoria lui Rayman mă interesează foarte puțin spre deloc, însă direcția artistică, mecanica săriturilor, muzica, alături de frumusețea și diversitatea nivelurilor, se află în topul priorităților. Din acest punct de vedere, Legends punctează foarte bine: un spectacol feeric de culoare, tempo și armonie cinetică se desfășoară încă din primele minute ale jocului. Inamicii neobișnuiți ori capcanele periculoase se opun înaintării ritmice, dar excelentul level design direcționează întotdeauna privirea către o soluție, împiedicând ruperea cadenței impuse de muzică. Subliniez din nou inocența acțiunii, căci în Rayman Legends creaturile răuvoitoare trebuie mai întâi gâdilate, apoi pocnite comic. Absența violenței recomandă jocul pentru o seară comică de gaming, în compania unor prieteni sau alături de copii, nepoți, bunici, pisici...



De la mic la mare

Un joc realizat cu suflet transmite emoții puternice la fiecare pas, folosindu-se de grafică, sunet, personaje sau poveste. În cazul lui Rayman Legends, până și curba dificultății a fost trasată cu măiestrie. Primele zone sunt floare la ureche, inerția mișcării fiind suficientă pentru a le traversa, însă piedicile puse de mediu și monștrii comici devin tot mai anevoioase, până când atenția necesară se face simțită în transpirația din palme. Ritmul


Foc, artificii, culori și musculițe aurii! Yupeee!







muzicii indică momentele tensionate, așa că ar fi bine să găsiți o modalitate de a juca cu urechile în aceeași măsură în care o faceți folosind ochii și degetele. Pare dificil la început, dar, așa cum spuneam mai devreme, designul nivelurilor a fost conceput cu gândul la viteză și armonie. Spre deosebire de titlurile orientate spre acțiune/aventură, Rayman Legends se concentrează pe distracția simplă și valoarea artistică, sintetizând idealurile cele mai pure ale joacei ingenue. Uneori, naivitatea ludică poate eclipsa narațiunea epopeică.

Trompete Colorate

Muzica, o, muzica din Rayman Legends trece dincolo de granițele epicului legendar. O simfonie de trompete, tobe tribale, corzi pițigăiate bine întinse și tonuri sintetice formează cel mai haios și totodată complex soundtrack întâlnit într-un platformer, chiar mai presus decât cel prezent în Rayman Origins. De fapt, tot ce era bun în Origins a fost rafinat și îmbunătățit în Legends: controlul, grafica, umorul, până și povestea pe care nu reușesc să mi-o amintesc, fiindcă m-am lăsat hipnotizat de celelalte aspecte ale jocului – totul recomandă Rayman Legends drept cel mai bun platformer marca Ubi, indiferent că vorbim despre versiunea dedicată consolei sau cea de pe PC. Din când în când, stagiile de platforming clasic sunt întrerupte de curse spectaculoase sau lupte cu boși, într-un deliciu ludic impresionant. Rayman înoată, se cațără, alunecă, sare și zboară, recompensele succesului (de orice natură, chiar și secretă) variind de la puncte la personaje noi – cum este fenomenala barbariță roșcată Barbara – sau zone întregi din Origins. Ubisoft nu s-a mulțumit cu o experiență single fantastică, așa că un mod cooperativ pentru 2-4 jucători, perfect implementat, îndulcește și mai mult distracția. În plus, modul Kung Foot aruncă jucătorii într-o dispută competitivă de fotbal 2D, la care, ce-i drept, se putea munci puțin mai mult. În rest, Legends este un joc căruia nu i se pot aduce alte critici, nici măcar din punct de vedere al prețului de pe raft. Puneți mâna pe el și jucați-l cât e cald! ▶ **Aidan**





VERDICT LEVEL

+
- colorat, zgomotos și comic
- mecanică 2D perfectă
- prietenos cu cei mici

–
- poveste „prostuță", irelevantă

PE SCURT

Rayman Legends este o capodoperă marca Ubisoft, care demonstrează cu vârf și îndesat faptul că gigantul francez știe să pună suflet în jocuri.

9.1

Gen Platformer **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** GameShop.ro **Online** rayman.ubi.com/legends

ALTERNATIVA RAYMAN ORIGINS

La fel de simpatic, Rayman Origins este un companion perfect pentru Legends. Cine nu-l dorește în colecția personală pierde o bucată de bucurie digitală.

Girl Fight

Caftploitation şi tocuri în dinţi





Sunt sigur că nu o voi uita niciodată pe Ayumi, cu picioarele ei kilometrice şi pieptul darnic, de zeiţă fetişistă. Recunosc fără pic de ruşine că am jucat X-Blades numai pentru silueta eroinei, fiindcă mă las uşor hipnotizat de formele unui personaj feminin bogat în exagerări ale contururilor. Sunt slab de înger, atât de slab, încât am salivat la „dirijabilele" vrăjitoarei din Dragon's Crown. Apoi, mi-am dat seama că am o problemă după ce i-am sărit în apărare lui Kojima şi am stârnit un vârtej de flăcări pe Slowtaku – nu caut scuze, dar Quiet arată incredibil de bine! Când Kimo mi-a propus să scriu despre Girl Fight, am acceptat instinctiv, convins de titlul cu iz de exploitation movie. Numai că realitatea crudă mi-a demonstrat axiomatic că un joc „exploatativ", cu bătăiţă şi pipiţe, nu trebuie judecat după titlul fantezist, ci după lungimea tocurilor plasate în maxilarele unor domnişoare violente.

Fete digitale şi Kung Fu sexy

Primul punct de interes într-un fighting game este, de cele mai multe ori, controlul. Fiecare titlu bătăios foloseşte o mecanică diferită de împărţit vânătăi: Street Fighter se bazează pe utilizarea unor combinaţii de lovituri aplicate în direcţii specifice, dictate din controller; Mortal Kombat recurge la un sistem ceva mai simplu, de înlănţuire a comenzilor, iar Dead or Alive utilizează triunghiul Strike-Throw-Hold. Ei bine, Girl Fight împrumută câte puţin din fiecare stil, rezultatul final fiind o mecanică semi-defectă, care necesită o singură mână şi numai două butoane. Abuzul loviturilor de pumni şi picioare este suficient pentru a băga adversarul (sau adversara, ţinând cont de distribuţia 100% feminină) în marginea ringului, de unde nu mai are scăpare până la afişarea mesajului KO pe ecran. Desigur, există posibilitatea efectuării unor combinaţii unice, amestecând Grab şi Block cu loviturile normale, dar prezenţa „schemelor" este redundantă în arenele din Girl Fight. Nici în modul multiplayer 1 vs. 1 situaţia nu se schimbă. De obicei, învingătorul este jucătorul care zdrobeşte butoanele mai repede şi mai brutal – fără vreo tactică anume şi fără cunoaşterea slăbiciunilor oponentului. Din această cauză, modul Arcade durează cel mult 20 de minute. Povestea are totuşi o anumită notă de originalitate şi pleacă de la premisa existenţei unei organizaţii malefice (THE FOUNDATION), al cărei unic scop este exploatarea abili-



Ți-am spus, fată, că tocurile mele știu să impună respect.





E cumva culoarea ta naturală?



Ce zici de noile mele sandale, pisi?

tăților psionice feminine – aka Psi Powers – prin intermediul unor lupte virtuale, desfășurate într-un univers digital denumit The Mainframe. De aici rezultă și singurul element inedit din mecanica jocului: abilitățile speciale. La începutul rundei poți alege două astfel de abilități, activarea lor devenind posibilă numai după încărcarea unui contor afișat sub bara de viață. Cu cât aplici sau încasezi mai multe lovituri, cu atât contorul se încarcă mai repede. Sistemul e simplu și funcționează perfect, deși m-am simțit tentat să aleg mereu numai două Psi Powers – un soi de armură mercurială și absorbția HP-ului adversarei. Cât despre luptătoarele din Girl Fight, acestea întruchipează aproape toate fetișurile imaginabile, de la „tipa în uniformă" la „mecanica auto sexy și punk". Grafica este bunicică, însă arenele nu arată tocmai bine și suferă în unele momente de o poziționare proastă a camerei. Din fericire, o doză serioasă de „boob jiggling" (dificil de tradus în limba română, așa că vă las să căutați singuri sensul pe Google sau Youtube) reușește să încingă atmosfera – desigur, numai după ce bariera pudibonderiei e ruptă în bătaie. O altă problemă gravă din Girl Fight este calitatea vocilor și gemetelor puicuțelor bătăușe. Prezentatoarea anunță loviturile și combo-urile cu cel mai strident și enervant glas robotic auzit vreodată, în timp ce luptătoarele gem asemenea unor pisici supuse endoscopiei – nu, rectific, vocile sunt mai groaznice de atât! Pe deasupra, coloana sonoră aduce laolaltă exemple groaznice de dubstep și substep underground, periculoase pentru urechile sensibile. Recomand reducerea volumului la minimul absolut.

Poziția „Cocor"

Girl Fight caută să șocheze prin hypersexualizare, lucru perfect acceptabil din punctul meu de vedere, cât timp lucrurile nu o iau razna într-un mod bolnăvicios. „Dar, Aidan, cum definești hypersexualizarea sănătoasă, tolerabilă?", strigă acum în cor o mie de voci politically correct (aceleași voci din capul meu, care îmi spun că nu sunt tocmai sănătos mintal). Așa cum era de așteptat, nu am un răspuns concret. Mai degrabă, cred că granița dintre dezgustător și excentric se află în ochii jucătorului, în interpretarea personală și gradul de flexibilitate al propriilor convingeri. Feminismul exagerat, îndreptat asupra unor teme cel mult comice, este la fel de păgubos ca misoginismul. Or, Girl Fight se ferește binișor de efectul negativ al extremelor, chiar dacă le îmbrățișează. Păcat de gameplay-ul mediocru, neglijat de producători, căci Girl Fight putea fi mai mult decât o clonă ieftină de DoA amestecat cu Street Fighter și puțin Mortal Kombat. Jocul are aproape tot ce îi trebuie, dar nu știe cum să își valorifice potențialul – o problemă comună în rândul producțiilor cu buget redus și idei bune. Totuși, pentru 9.99$ prin PSN ori Xbox Live, merită încercat, de dragul celor mai lungi picioare letale imaginabile. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

\+ ▶ abilitățile unice, luptătoarele, boob jiggling

– ▶ prea simplu, prea scurt, gameplay mediocru
▶ provoacă leziuni la nivelul urechii interne

PE SCURT

Girl Fight putea mai mult. De această dată, hypersexualizarea nu a fost suficientă. ȘI OPRIȚI MUZICA!

6

Gen Fighting **Producător** Kung Fu Factory **Distribuitor** Microprose **Ofertant** PSN **Online** microprose.com

ALTERNATIVA DEAD OR ALIVE 4

Exagerat și plin de sâni gigantici, dar aproape de perfecțiune în materie de gameplay.

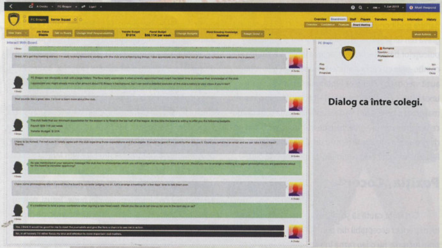


Nu ne luptăm, e doar fitness.

FOOTBALL MANAGER 2014

Mai aproape de fotbal

În universul simulatoarelor de sport business, Football Manager reprezintă întruchiparea celor mai înalte standarde. Magnum opus-ul oamenilor talentați de la Sports Interactive transcende barierele ludicului și devine o parte integrantă a fotbalului real, prin intermediul unei colosale baze de date. Informațiile din FM2014, cea mai recentă iterație a seriei, sunt acumulate și centralizate cu ajutorul unei „legiuni" de researcheri, așa că nu este deloc surprinzătoare conexiunea dintre joc și câteva echipe reale, aflate în căutarea unui nou star. De altfel, atunci când un club sportiv apelează la un simulator de business pentru a-și completa instrumentarul, orice discuție legată de calitatea informațiilor sau a simulării este irelevantă. Acum un an treceam în revistă FM2013 și aruncam o privire peste mecanica jocului – mecanică transpusă de Sports Interactive fără alterații inutile în FM2014. De această dată, mă voi rezuma la prezentarea îmbunătățirilor din sistemul de transferuri și la reglajele fine aduse engine-ului 3D, dar nu înainte de a face o trimitere către review-ul FM publicat în noiembrie 2012, pentru lămuriri suplimentare.



Dialog ca între colegi.



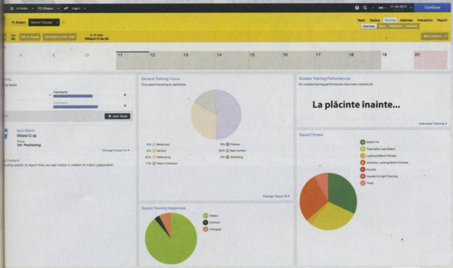
Management, la nivelul FM 2014.

Nimic nu se schimbă, totul se transferă

La suprafață, FM2014 seamănă cu o colecție covârșitoare de date și statistici, dar sub masca matematică se ascunde un joc – ceea ce implică posibilitatea îmbunătățirii gameplay-ului prin varii și diverse metode. Sports Interactive a preferat, în primul rând, restructurarea transferurilor, prin implementarea unor clauze existente în fotbalul real, dar absente până acum din vechiul sistem turn-based de negociere. De exemplu, jucătorii proaspăt transferați pot fi împrumutați înapoi clubului de unde au fost procurați, în timp ce achizițiile noi includ acum posibilitatea unor oferte combinate, de tip „cash and loan". Un alt capitol îmbunătățit de producători este cel al interacțiunii presă - staff - manager - echipă. Cei familiarizați cu seria cunosc foarte bine importanța relațiilor dintre cele patru entități și efectul negativ pe care îl are proasta comunicare asupra echipei gestionate. La urma urmei, 90% din timpul petrecut în Football Manager se desfășoară în fața unor mesaje fictive sau dialoguri simulate, afișate sub formă de text într-o interfață copleșitoare. Era oarecum normal ca acest mecanism text-based să fie fluidizat, așa că o mare parte din atribuțiile secundare ale managerului sunt transferabile acum către staff sau chiar jucători, înlesnind desfășurarea activităților de importanță majoră pentru pregătirea și îmbunătățirea echipei principale. Astfel, lotul de

tineret poate fi lăsat în grija antrenorilor secunzi, iar jucătorii importanți pot discuta nemulțumirile colegilor direct cu aceștia, fără a mai necesita intervenția managerului. Nici întâlnirile cu comitetul executiv nu au fost date uitării: negocierea ori prelungirea contractului și tratarea situației financiare beneficiază de un realism crescut, prin posibilitatea modificării țintelor stabilite inițial pentru evoluția clubului. Cât despre știri, rapoarte și presă, informațiile esențiale ajung acum direct în Inbox, codate pe culori. Jucătorii hardcore vor aprecia, ca de obicei, afluxul detaliilor din rezultatele activității de scouting, alături de celelalte adăugiri subtile introduse în mecanica clasică FM.


FM2014, un manager de tricouri colorate.


La plăcinte înainte...

Pe teren, în 3D, cu Mihai Andrieș

Pe lângă adăugarea unui sistem de cloud saving, FM2014 îmbunătățește simțitor match engine-ul 3D, atât tehnic, cât și tactic. Grafic, motorul folosit în meciuri nu se ridică la nivelul unor simulatoare de fotbal consacrate, dar iluminarea, animațiile și fizica au trecut printr-un proces de cizelare. Reacțiile jucătorilor sunt o notă mai convingătoare pe teren, deși AI-ul a rămas în continuare problematic. În plus, vedetele cu o carieră lungă la club au parte de meciuri demonstrative la retragere – așa-numitele Testimonials. Organizarea tacticii a primit o revizie generală, prin extinderea posibilităților strategice la nivel de echipă sau individual, la nivelul rolului fiecărui jucător.

Fiindcă opinia unui expert este întotdeauna binevenită atunci când un joc atât de complex este supus unui review (deși în acest caz e vorba mai degrabă de un „update"), am apelat din nou la Mihai Andrieș, Head Researcher pentru România și Moldova la Sports Interactive. Iată ce a avut să ne spună despre noul Football Manager.

LEVEL: Mihai, mă bucur că avem ocazia să discutăm din nou despre Football Manager. Dacă anul trecut dialogul a fost concentrat asupra unor informații contextuale, care să lămurească oarecum importanța acestui joc pentru lumea fotbalului – atât a celui virtual, cât și a celui real –, aș vrea să lămurim acum câteva aspecte esențiale, care vizează direct ultima versiune a simulatorului de business sportiv și comunitatea din jur. În primul rând, ce părere ai despre schimbările implementate de Sports Interactive în sistemul de transferuri – schimbări discutate pe larg în sânul comunităților de jucători?

MIHAI: Este o plăcere și pentru mine să dialogăm despre noul venit din seria Football Manager, care, la fel ca în fiecare an, aduce sute de elemente noi. Sistemul de transferuri este unul dintre ele, în sensul implementării unui mod mai realist, în special din punctul de vedere al părții tehnice. Cea mai lăudată noutate, din ce am sesizat la foarte mulți dintre cei care au jucat deja beta-ul, este posibilitatea de a lua un jucător și a-l lăsa împrumut la echipa de unde a fost cumpărat. Asta ca să nu mai vorbim de Fair-Play-ul financiar care te strânge un pic de mâini.

LEVEL: Este FM 2014 un pas înainte hotărâtor pentru franciza Football Manager?

MIHAI: Depinde ce înțelegi prin hotărâtor. Dacă te referi la ceva similar cu apariția match-engine-ului 3D, nu se poate spune asta. Probabil va trebui să mai așteptăm câțiva ani.

LEVEL: Cât de mult consideri că a progresat AI-ul din FM 2014 față de versiunea precedentă? La ce schimbări tactice ar trebui să fie atenți jucătorii experimentați când fac trecerea de la ediția 2013 la cea curentă?

MIHAI: AI-ul e mereu eterna problemă. Mulți se vor plânge în fiecare an de incapacitatea acestuia de a se ridica la nivelul „super dificil". FM nu se poate compara cu un joc de strategie sau cu un shooter, unde îți poți seta nivelul de dificultate al AI-ului, până când jocul devine inuman. Cât despre schimbări tactice? Pentru mulți o să fie o surpriză: au dispărut sliderele!

LEVEL: Este comunitatea de jucători din România mulțumită de noul Football Manager? Care sunt cele mai comune critici întâlnite?

MIHAI: De joc în sine, probabil că nu va exista niciodată cineva care să spună că e mulțumit 100%. Cât despre criticile comune, acestea sunt legate de atribute-


Bine că avem elicopter!



La grămadă, băieți, după metoda italiană.

le jucătorilor, informațiile despre cluburi, însă la noi, la români, avem de a face cu o situație specifică. Atunci când se fac anunțuri pentru research, nu vine nimeni. Dar după ce apare jocul, toți sunt primii la critică.

LEVEL: Ce jucător român crezi că merită urmărit și transferat într-un lot eficient din FM 2014?

MIHAI: Chiricheș e omul momentului, asta e clar. În rest, depinde de postul pe care se caută soluții și depinde cu ce echipă joci. În afara României, aș mai recomanda pe Bourceanu sau Fatai – că tot îl naturalizăm. Dintre puști, clar Nicușor Stanciu, Brănescu sau Rotariu jr. Restul îi găsiți în joc.

LEVEL: Înainte de a încheia, aș vrea să te felicit pentru munca depusă și să te întreb dacă FM 2014 ți-a îndeplinit majoritatea așteptărilor personale, din perspectiva de Head Researcher. Ce elemente noi ar putea ridica gradul de realism al jocului?

MIHAI: În linii mari da, însă întotdeauna va fi loc de mai bine. Elemente noi? Greu de spus. Campionatul României e și așa destul de greu de implementat din cauza haosului existent în viața de zi cu zi. Astfel, în fiecare an, realismul e cel mai greu de atins la noi.



La fel de sus

Îi mulțumesc încă o dată lui Mihai Andrieș pentru lămuririle aduse și sper să avem parte de mai multe informații „la cald" pe viitor. În altă ordine de idei, este evident că Football Manager a rămas un joc la fel de complex ca întotdeauna, setat pe evoluție. Destinat cu precădere microbiștilor pasionați de universul fotbalistic și micromanagement, simulatorul produs de Sports Interactive rămâne în continuare regele genului. Cel puțin până în 2015. ▶ **Aidan**


În așteptarea așteptărilor.

VERDICT LEVEL

+
- un FM2013 adus la zi, cu zeci de îmbunătățiri
- baza de date, AI îmbunătățit
- mai mult decât un simplu joc

–
- în continuare, interfața este copleșitoare

PE SCURT

Football Manager 2014 este cu un pas peste ediția precedentă și reprezintă cel mai înalt grad la care poate tinde un simulator de management sportiv.

9.1

Gen Sports Business Sim **Producător** Sports Interactive **Distribuitor** Sega **Ofertant** SKIN **Online** footballmanager.com

CERINTE MINIME

Procesor Dual Core 1.8GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** Nvidia GeForce 8600

ALTERNATIVA FIFA MANAGER

Singura alternativă serioasă la care m-am putut gândi. Poate Anstoss? Are extratereștri...



Tactics: OFF

ARMA TACTICS

Ce faci când primeşti ARMA Tactics la review în miez de noapte? Te joci câteva ore, apoi îţi scarpini bulversat creştetul capului, căutând o explicaţie pentru senzaţiile contradictorii care te încearcă imediat ce avalanşa de buguri şi AI-ul defect încep să erodeze fibra TBT-ului produs de Bohemia Interactive. Creat pentru Nvidia Shield, Windows şi Linux, ARMA Tactics este genul de joc care îţi suscită o sinceră părere de rău atunci când o dă iremediabil în bară. Pe de altă parte, greşeala mea iniţială (din perspectiva individului însărcinat cu recenzarea unui joc) a constat în nivelul ridicat al aşteptărilor. Am avut ocazia să încerc ARMA III la Gamescom 2013 şi tot acolo am luat contact direct cu entuziasmul contagios al celor de la Bohemia, ceea ce face înzecit mai dificilă păstrarea unei obiectivităţi limpezi şi cristaline. Dar, cum ar spune Stephen Stills, neuroticul personaj din Scott Pilgrim, „un review e un review". Să trecem la treabă, recruţi!

Cu bocancii în militărie

Nici măcar nu vreau să deschid subiectul story, căci ARMA Tactics se sprijină pe clasicul scenariu „soldaţi americani curajoşi vs. terorişti arabi fără scrupule", acţiunea jocului fiind plasată în genericul Orient Mijlociu. Ce-i drept, am receptat puţin din atmosfera militărească încă din meniul principal – o trimitere subtilă către Good Morning, Vietnam. Înainte de a parcurge campania single, un tutorial scurt prezintă mecanica turn based, relativ uşor de stăpânit: fiecare soldat are la dispoziţie două Action Points, acestea putând fi cheltuite pentru deplasare, atac sau diverse alte acţiuni necesare pe câmpul de luptă (vindecarea unui camarad, reîncărcarea armei etc.). Gestionarea AP-urilor presupune o gândire tactică amplă în timpul misiunilor – unele mult prea lungi –, mai ales că nu poţi salva oricând. E trist, dar nu durează mult şi ARMA Tactics se prăbuşeşte dramatic în abisul plictiselii eterne. Pasionaţii de „chestii" militare ar putea aprecia informaţiile anexate fiecărui obiect din inventarul soldaţilor, realismul datelor fiind o specialitate a producătorilor. Din punctul de vedere al gameplay-ului, Tactics este un joc ciuruit de buguri şi zdrobit sub presiunea unor grave erori de design. Deşi hărţile 3D oferă nenumărate puncte de cover, inamicii ignoră linia de colimaţie şi trag din orice unghi, prin orice perete. Deoarece muniţia se consumă foarte repede, eram tentat să caut mereu poziţia perfectă înaintea fiecărui foc, însă am realizat repejor că acelaşi lucru este valabil şi în cazul răcanilor mei: nu contează traiectoria glonţului, fiindcă engine-ul jocului nu ţine cont de posibilele obstacole. Balistica se rezumă la o şansă calculată aiurea, printr-o formulă semi-empirică... okay, sincer să fiu nu ştiu ce formulă utilizează ARMA Tactics; încep să cred că nu există una. Oricum, AI-ul lipseşte cu desăvârşire, aşa că oponenţii nu vor apela nici odată la flancări ori strategeme inteligente. Aparent, teroriştii arabi au o pornire sinucigaşă compulsivă, tactica lor de atac rezumându-se la şarjele frontale. Întotdeauna. Indiferent de circumstanţe.



Hey, aia e o Lada?

FUBAR

Grafic, ARMA Tactics arată acceptabil. Jocul se mişcă bine pe sistemele mai vechi şi nu suferă de alte probleme tehnice notabile. Nici interfaţa nu are scăpări serioase, îndeplinindu-şi funcţia cu brio. Totuşi, aşteptam ceva mai mult de la un simulator tactic născut din minţile aceloraşi cehi geniali care au dezvoltat titluri deosebite, precum Operation Flashpoint, ARMA I & II sau Take On Helicopters. Bohemia Interactive ştie să facă jocuri bune, doar că ARMA Tactics nu este un astfel de joc. Păcat. ► **Aidan**



Cu băieţii, la o patrulă.

VERDICT LEVEL

\+
- ► informaţii interesante despre echipamentul militar

\-
- ► gameplay distrus de buguri
- ► AI inexistent

PE SCURT

ARMA Tactics este un joc disfuncţional, indiferent de platforma pe care rulează. Dacă nu sunteţi pasionaţi de milităria turn based, e mai bine să îl evitaţi.

4

Gen Turn Based Tactics **Producător** Bohemia Interactive **Distribuitor** Bohemia Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **Online** bistudio.com

CERINTE MINIME

Procesor Pentium 4 1.8 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** Nvidia GeForce GT120

ALTERNATIVA XCOM ENEMY UNKNOWN

O alternativă potrivită pentru cei aflaţi în căutarea unui TBT cu adevărat bun.



The Stanley Parable

GEN 1ST PERSON EXPLORATION **PRODUCĂTOR** GALACTIC CAFE **ON-LINE** STANLEYPARABLE.COM

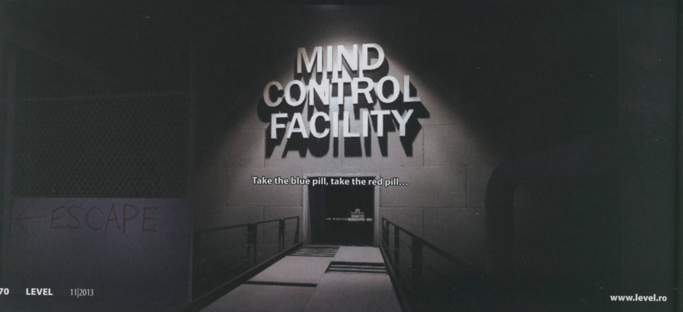
The end is never the end is never the end

Unreal Engine 3 şi-a adjudecat piaţa în defavoarea Source – ajunge să arunci un ochi asupra numărului de titluri construite cu ajutorul primului, dar şi asupra calităţii unora dintre ele (Dishonored, seria Batman, Borderlands) ca să-ţi dai seama de asta. În acelaşi timp, Source şi-a menţinut un oarecare farmec discret, o bulă de prestigiu inatacabilă: în principal datorită inteligenţei şi fineţei cu care Valve l-a folosit de-a lungul timpului în proiecte dintre cele mai diverse (Portal, Team Fortress 2, Left for Dead), dar şi ca urmare a câtorva pete deosebite de culoare în peisajul industriei (cu Dear Esther cap de afiş). The Stanley Parable e unul dintre aceste accente aparte; face parte din noua gamă care dă cu tifla vechilor (nu neapărat şi învechitelor) convenţii ale jocului electronic, retrogradând interactivitatea şi preeminenţa mecanicilor în folosul poveştii sau mesajului.

Poveste vs. Mesaj

Iar aici apare prima distincţie pe care trebuie s-o facem. Dear Esther sau mai noul Gone Home au o poveste de spus, o structură narativă clasică în esenţă, cu o enigmă de rezolvat, un mister de descoperit şi alte asemenea ingrediente tradiţionale. The Stanley Parable (TSP) se dispensează şi de aceste elaborări epice, scopul său exclusiv fiind acela de a ne livra un mesaj. Ca atare, nu vom aduna informaţii despre personaje, nu vom descoperi treptat un univers ficţional, nu vom face muncă de explorare. TSP seamănă mai mult cu un manifest decât cu o povestire interactivă; aici, importantă e Ideea, nu personajele, relaţiile dintre ele sau întâmplările lor. Poate nu e chiar o abordare unică în divertismentul digital, dar este cu siguranţă una inedită.

O paranteză, înainte de a merge mai departe. Nu mă simt confortabil cu ceea ce mi se pare o polarizare în



curs a jucătorilor în privința noii tendințe de a ignora componenta de gameplay efectiv. Titlurile de genul lui TSP sau Dear Esther reprezintă un nou gen, deocamdată de nișă, în care a dispărut complet factorul de competitivitate. Ele nu trebuie înțelese și criticate după logica „jocurilor normale", așa cum le știm cu toții de la Quake, Ultima și Warcraft încoace; nu trebuie nici incriminate în procesul simplificării, deoarece ele deviază conștient și intenționat de la tradiție, atacând jocul din alt unghi. Nu văd cu ochi buni nici concursul imaginar între cele două feluri de a vedea jocul electronic: piața e suficient de mare încât să le găzduiască pe ambele, iar progresele făcute într-unul dintre câmpuri se pot reflecta fericit și în celălalt. De acord că un Quake 5 care ar semăna ca gameplay cu Dear Esther ar fi un dezastru; în schimb, ar putea învăța lecții importante în materie de construire a atmosferei și modelare a materialului epic.


Big Brother și încă ceva.

Ne trebuie au ba?

Ca să revenim la oile noastre, primele minute în compania TSP mi-au indus câteva miligrame de scepticism. Stanley este prototipul angajatului corporatist sau, cel puțin, oglindește felul în care percepe marea majoritate această „rasă nouă". Bănuiesc că sunteți la curent cu toată mitologia ironică în privința mediului corporatist. Ei bine, în ultima vreme mi s-a întâmplat să citesc câteva mostre de proză scurtă care tratau subiectul – auto-suficiente, redundante, fade, recurgând la aceleași clișee. Pe cât e de actuală tema, pe atât de demonetizate sunt mijloacele estetice cu care este atacată. Ca să poți spune ceva nou și interesant, e nevoie de un discurs cu adevărat original și îndrăzneț, care să evite capcanele platitudinilor și ale umorului facil.

Pe lângă critica jocurilor, TSP ia în colimator și aspecte mai serioase, cum ar fi familia, mediul de afaceri, media.



Din fericire, TSP nu este (doar) despre iadul modern al instituției corporatiste, ci declanșează destul de repede un comentariu, pe ici mușcător, pe colo provocator, pe marginea jocurilor electronice, a regulilor lor și a implicarii jucătorului în toată afacerea. Pe scurt, avem un meta-joc, un joc care se recunoaște pe sine ca joc, refuzând iluzionismul, propunându-și să persifleze sau să chestioneze convențiile care guvernează de obicei un joc. Întrebările și problemele pe care le ridică sunt chiar materia jocului, prezentate direct și frust, fără un ambalaj narativ obișnuit. Vă spuneam, TSP nu se vrea beletristică, ci de-a dreptul critică – filozofie ar fi poate prea mult spus. E de bine, e de rău?

Răspunsul e nuanțat. Personal, recunosc că îmi fac infint mai mare plăcere acele experiențe în care eu trebuie să sap, să caut, să găsesc înțelesurile mai adânci, raporturile mai subtile, mersul ascuns al lucrurilor. În cazul de față, vălul a fost deja ridicat, iar ceea ce există în spatele lui ne este explicit livrat și supus atenției. Din punctul ăsta de vedere, TSP mi s-a părut o idee mai fad decât alte jocuri de substanță, mai puțin incitant și atrăgător tocmai pentru că nu-și voalează comentariul cultural. De exemplu, una dintre cele mai reușite chestii din TSP este aceea că poți încerca să deraiezi firul molcom și prestabilit al poveștii, ignorând indicațiile naratorului; ei, aș fi fost mult mai entuziast dacă asta s-ar fi întâmplat pe un fundal atât de bogat ca cel din Portal, din Bioshock, din A Machine for Pigs, și nu atât de schematic precum aici.

Pe de altă parte, inițiativele de acest gen sunt rare spre inexistente, astfel încât TSP umple un gol semnificativ. E inutil să boscorodim prea mult conceptualismul de care se face „vinovată" creația lui Davey Wreden în condițiile în care reprezintă de departe o minoritate. Probabil că lumea jocurilor avea nevoie de această doză de non-conformism, iar valoarea experimentului îmi pare că ridică TSP la final deasupra preferințelor personale sau umorilor de moment ale unui recenzor sau altul. N-am fost, deci, emoțional atins, dar, obiectiv vorbind, trebuie să dau Cezarului ce-i al Cezarului.

În acest moment, aș mai face o observație. În TSP, critica deschisă a tendințelor și limitărilor jocurilor este alcătuită din idei și considerații care au fost în general



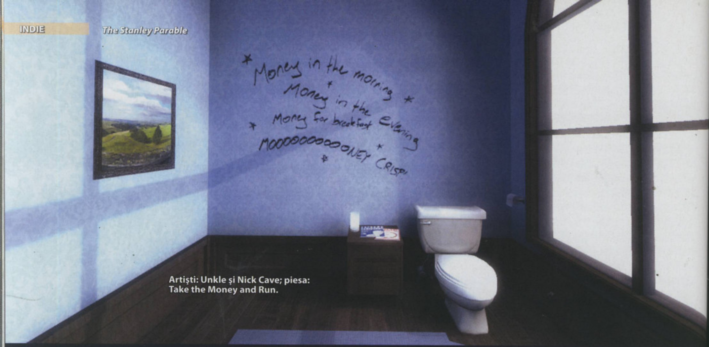
Ecranul de început, care-ți deschide atâtea posibilități.

The cake is a lie!

THE STANLEY PARABLE

ON

OFF



Artiști: Unkle și Nick Cave; piesa: Take the Money and Run.

vehiculate deja de comunitățile de jucători, de publicațiile de specialitate (unele dintre ele chiar și în revista noastră) sau de alți comentatori ai fenomenului. Cei care au în spate ani buni de gaming și care s-au interesat inclusiv de analiza acestor tendințe vor fi familiarizați cu mănunchiul de observații pe care le face jocul; le vor recunoaște și se vor amuza (sau întrista), dar nu vor avea o revelație. Aceasta e posibilă numai în cazul celor mai tineri, care nu au apucat să își formeze o opinie sintetică, n-au recurs la elaborări teoretice, n-au citit articole de fond ș.a.m.d.



Nu, nu am greșit poza.

Cu ce se mănâncă

Dar care este principiul din spatele TSP, până la urmă? Cum se joacă el ca atare? Interactivitatea este redusă – mai apeși un comutator, mai deschizi o ușă... și cam atât. Principala ta „armă" ca jucător este alegerea. Vocea naratorului te împinge într-o anumită direcție, iar tu poți alege să-i urmezi sfaturile sau nu. Fiecare nouă alegere presupune deschiderea în evantai a altora și altora. Naratorul încearcă întotdeauna să se replieze, aparent surprins de deciziile de insubordonare ale tale. Finalurile sunt multiple, iar lungimea traseelor variază de la unul până la douăzeci de minute, atrăgându-te pentru circa 3 ore în demența organizată din TSP.

Traseele sunt variate ca tematică – unul dintre ele evocă mai pregnant mediul corporatist, altul abundă în aluzii la ultimele transformări din gaming, un al treilea se apleacă asupra mijloacelor de comunicare și supraveghere în masă; mai mult, temele se întrepătrund, se modifică și evoluează pe parcursul unui singur traseu, într-o diversitate benefică. Bineînțeles, absurdul este unul dintre ingredientele principale și lipiciul dintre situațiile paradoxale și ilogice în care te vei trezi frecvent. Trecerea prin primele două sau trei finaluri s-ar putea să vă lase indiferenți. Perseverați totuși și veți remarca faptul că TSP are câteva surprize în mânecă, chiar și pentru cei mai blazați.

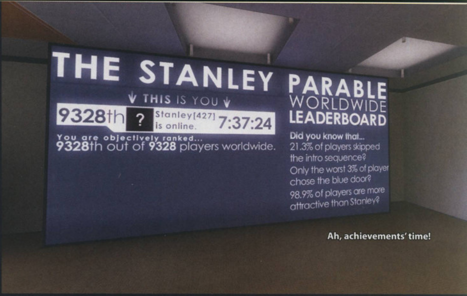
Vorbeam de alegere ca instrument predilect, iar din punctul meu de vedere, ea este și conceptul-cheie în jurul căruia gravitează jocul. TSP încearcă să puncteze mai multe lucruri, dar ideea care revine obsedant este inutilitatea alegerii sau absența unei reale alegeri. Alegerea pe care tu o faci e, de fapt, între trasee pre-programate; nu poți să te miști în spațiul virtual altfel decât în limitele care au fost dinainte trasate, liberul-arbitru fiind iluzoriu. Simulând interactivitatea numai atât cât poftește, naratorul te minte frumos, uneori își bate joc de tine, alteori îți face concesia unei victorii, ale cărei condiții tot el le dictează și permite. Orice ai întreprinde, orice final ai primi, vei fi pus cuminte în postura inițială, într-un „loop" permanent, iar Naratorul te va invita să te mai distrezi o dată, ca într-un carusel. De altfel, îți va și spune la un moment dat că singura decizie cu consecințe pe care el nu le poate prevedea e „Quit Game".



Debutul unuia dintre cele mai inspirate finaluri.

În afară de Stanley, care oricum este tratat ca ceva

mai mult decât un manechin mecanic, vocea Naratorului este singurul element care „însuflețește". Cooptarea lui Kevan Brighting, profesionist al dublajului, asigură păstrarea aerului ușor straniu, cadențat și aseptic al acestor artiști-interpreți, efect cu siguranță voit. Timbrul distinct, accentul britanic controlat și o continuă pendulare între tonul unuia care povestește basme la gura sobei și al altuia care recită știrile de pe teleprompter scot jocul din anonimat sonor. Până la urmă, Naratorul e tot o specie de GLaDOS, care ține să te ghideze și să te limiteze la tot pasul, în aceeași măsură agasat și amuzat de insubordonarea ta. Din păcate însă, nu ajunge la aceeași dimensiune iconică a antagonistei din Portal; parte perfect integrată întregului, îl eludează totuși genialitatea.



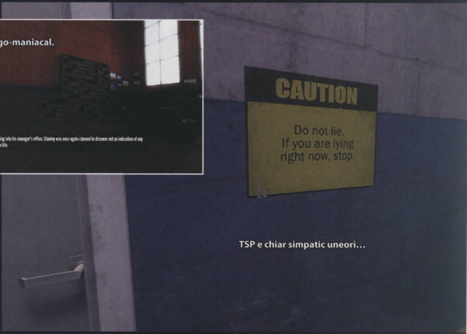
Ah, achievements' time!

E de bine

Cu ce rămânem la sfârșit de parabolă?! TSP e o sabie cu patru tăișuri. Se adresează în primul rând celor care sunt interesați de o abordare critică și teoretică a mecanicilor și regulilor din gaming-ul modern, dar aceștia s-ar putea să nu găsească prea multă noutate în tezele ce reies din joc. Dimpotrivă, cei care nu s-au gândit până acum la gaming decât ca la o amuzantă succesiune de clicuri ar putea fi introduși într-o lume nouă, pătrunzând câteva dintre adevărurile și principiile din spatele fațadei; din păcate, ei ar putea fi descurajați de absența cvasi-totală a gameplay-ului și de ciudățenia primelor minute.

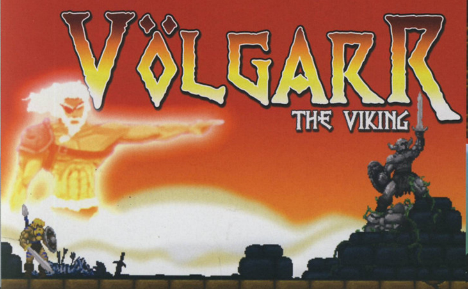
Acestea fiind zise, cred că TSP este genul de experiență recomandabilă atât primilor, cât și ultimilor: în parte, pentru că are curajul să transpună în pixeli și texturi ceva despre care alții doar au scris, în parte pentru că e un potențial deschizător de ochi. Fără să reprezinte o revoluție în sine, The Stanley Parable se impune ca o reflecție necesară culturii oricărui gamer! ▶ **Radu Sorop**

Birou ego-maniacal.



TSP e chiar simpatic uneori...






Îmi miroase a viking prăjit...


Spis sverd, skapning!

GEN 2D SIDE-SCROLLING **PRODUCĂTOR** CRAZY VIKING STUDIOS **OFERTANT** GOG.COM **ONLINE** VOLGARRTHEVIKING.COM **PLATFORME** PC

Valhalla mai cere o fisă!

Nebunia indie-retro se stinge ușor, sub asaltul jocurilor next-gen. În fond, procesul este unul cât se poate de natural și ciclic. Moda tocilarilor nostalgici revine o dată la opt ani, așa că mă pregătesc sufletește pentru o lungă perioadă de hibernare, dar numai după ce îmi voi îndestula sufletul cu suficient Hotline Miami, Vice City, Masters of the Universe și Captain Planet. Câteodată, gusturile mele bolnăvicioase în materie de produse media sunt unelte eficiente în reperarea unor bijuterii ludice – deși valoarea artistică absolută depinde în totalitate de preferințele ori înclinațiile jucătorilor, nivelul aprecierilor variind de la individ la individ. De această dată, Volgarr The Viking este producția indie care m-a făcut să îmi iubesc activitatea înzecit, prin trimiteri uneori subtile, alteori directe către cele mai plăcute momente petrecute alături de jocurile video și cultura din jurul lor.

Platformer cu efect Grrrr!

Volgarr The Viking este un action 2D side-scroller brutal, inspirat din epoca cabinetelor arcade. Dezvoltat de minusculul studio Crazy Viking Studios și finanțat integral prin Kickstarter, jocul impresionează de la bun început un ochi nostalgic, căci fiecare cadru sau screenshot din Volgarr poate fi considerat un tablou pixel art, un omagiu adus epocii 16bit. Povestea este cvasi-inexistentă, fiind substituită de magnitudinea personajului și dificultatea pedepsitoare – de altfel, tema principală a jocului este depășirea pericolelor răspândite de-a lungul fiecărui nivel. Echipat cu o sabie și o javelină, Volgarr trebuie să învingă singur valuri de lighioane pixelate, capcane, puțuri cu flăcări sau țepușe și, din când în când, câte un boss incredibil de puternic. Creația 2D ambițioasă a băieților de la Crazy Viking cere foarte multă răbdare, construită pe o temelie ranforsată cu nervi de oțel călit în sânge și sudoare. Deși moartea survine foarte des, un sistem de respawn similar cu cel întâlnit în Super Meat Boy sau Hotline Miami permite reluarea nivelului ori de câte ori trebuie, fără a penaliza jucătorul. Diferența constă în atitudine: dacă SMB era atât de dificil încât risca să pară mizantrop, Volgarr The Viking te îmbunează prin level design, muzică și culoare, așa cum o făceau animațiile și jocurile vibrante de la începutul anilor '90. Controlul precis direcționează responsabilitatea erorilor către factorul uman, astfel încât repetarea unor zone se transformă într-un exercițiu plăcut. Din punctul de vedere al mecanicii de gameplay, jocul permite două tipuri de atac – cel melee, folosind sabia din dotare, și unul ranged, prin aruncarea suliței. Majoritatea monștrilor necesită o singură lovitură, însă tactica hit & run rămâne o alegere inspirată la întâlnirea cu o creatură nouă. Protecția vikingului Volgarr se limitează la un scut și o cască cu coarne, atacurile încasate distrugând vizual piesele de armură, până când inamicii ajung să taie în carne vie de norseman. Producătorii au eliminat astfel necesitatea unui indicator vizual de viață, o mișcare originală și interesantă, care adaugă un plus de savoare. Inspirat din titluri legendare precum Golden Axe sau Rastan, acompaniat de o coloană sonoră epică, compusă de Kochun Hu (Battlezone: Red Odyssey, Deadly Dozen), Volgarr The Viking este cu certitudine unul dintre cele mai bune jocuri 2D de platformă finanțate prin Kickstarter și un titlu indie care va aduce cinste genului până la Ragnarok. ▶ **Aidan**


Barca asta transportă numai persoane cu păr blond fabulos!


Sânge pentru Woden!



Cursed Treasure 2

armorgames.com/play/14412/

Prima versiune a acestui joc este foarte aproape de tower defense-ul perfect, dificilă, dar corectă, cu un sistem de upgrade inteligent, cu multiple strategii ce pot fi îmbrățișate pentru a ajunge la o concluzie satisfăcătoare. Nici nu știam că am nevoie de un 2. Nu vedeam ce putea fi îmbunătățit peste Don't Touch My Gems! Dacă țin minte bine, prezentat și el în paginile revistei. Bineînțeles că de supărat nu m-am supărat, la câtă distracție cerebrală a împins primul, chiar dacă ar fi fost doar un pachet de extra misiuni, tot m-ar fi bucurat. Și că tot veni vorba de misiuni, undeva pe la a șasea deja exclamam încântat… OMG, OMG! CT2 este foarte aproape de a arunca Plants Vs Zombies de pe tronul lui. Nu îi depășește carisma, dar din multe alte puncte de vedere e peste. Mare lucru! Nebunia vizuală, strategiile surprinzătoare, viteza de gameplay, până și boșii îmi par mai interesanți. Dar CT2 nu se oprește doar la a îmbunătăți formula. Fiecare nivel are versiune-n noapte, în mijlocul căreia nu poți construi decât unde vezi. Dificultatea modului, mai ales dacă alergi după stele, transformă jocul într-un adevărat survival. Apoi, să nu uităm de noile unități/inamici, de asedii, de drop, toate ușor de folosit/înțeles, dar care împreună duc complexitatea jocului la cote atât de înalte, încât e o mirare că poți face față nebuniei de pe ecran. Și cum curge adrenalina când îți reușește ultimul asteroid. Victory!!! Oamenii ăștia au talent cu caru', jos pălăria!



Earn to Die + 2012

notdoppler.com/earntodie.php

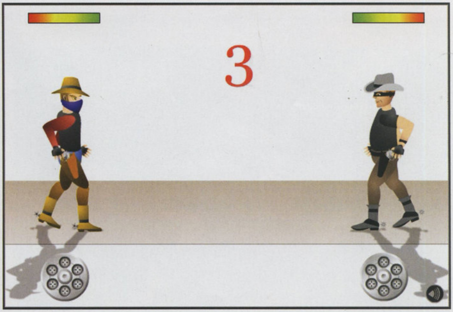
Dacă v-a plăcut seria Learn to Fly, în care un pinguin tot meșterea aripi, planoare, motoare, sănii și câte și mai câte pentru a închide gura tuturor celor care credeau că nu poate zbura, ei bine, party!!! Earn to Die e cam același lucru. Aici meșterești la o mașină cu care speri să ajungi la un elicopter care să te ducă departe de zombi care-ți vor creierii. Și dă-i și mărește rezervorul, montează mitraliere, transmisii și motoare mai cu moț. Pe teren devii din ce în ce mai bun în a-i strivi, înveți când e bine să mai iei deștul de pe accelerație pentru a mai economisi gaz, când să pui racheta în funcțiune, cum să cazi și unde. A, am uitat să vă spun că titlul va mulțumi și fanii minijocurilor în care trebuie să parcurgi porțiuni de teren accidentat cu motociclete sau ATV-uri. Ba chiar îi va surprinde cu fizica implementată, rar am văzut cauciucuri off-road care să conteze atât de mult ca aici – sunt și scumpe-n draci – sau o transmisie 4x4 cu un asemenea impact. Jocul este scurtuț și nu o să vă săturați, așa că vă invit să încercați și versiunea 2012. Care vine cu mai multe orașe/checkpoint-uri și zombi mai ai dracu' – să vedeți nebunie când aleargă și se prind de mașină. Din păcate, modelul fizic e mai rigid decât în prima parte, nu mai simți la fel mașina, nu mai ai nevoie de controlul sporit... Pe de altă parte, distracția și nebunia vizuală au crescut, producătorii îndreptându-și atenția asupra designului de nivel, mult mai bun și interesant/utilizabil aici.

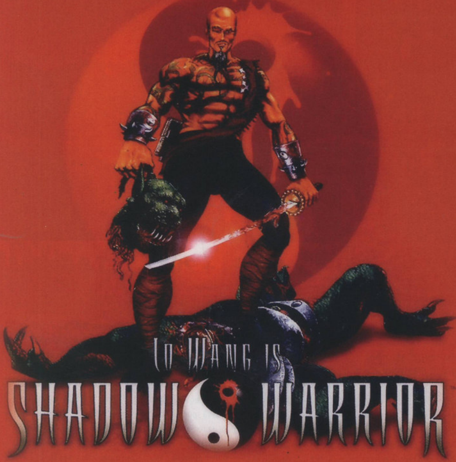
GunBlood

gunblood.com

O știți pe aia cu esențele tari? GunBlood vine să confirme zicala. Un joc simplu, da' bun. Simulator de duel cowboy-esc. Aduci mouse-ul peste butoiul revolverului, apoi miști cursorul cât mai rapid spre corpul inamicului imediat ce numărătoarea ajunge la zero. Dacă ești meseriaș, țintești chiar la cap. Click și zbang! Unul dintre protagoniști e cel mai probabil mort. Mint! Jocul e plin de surprize și, pe lângă faptul că dezvoltă o tensiune incredibilă, se mai și joacă cu mintea ta. Se poate întâmpla să ratezi, atât tu, cât și adversarul, sau să-l nimerești în picior, să cadă și să te împuște de jos, să fie nevoie de mai multe gloanțe pentru a-l dovedi, ba chiar să rămâi și fără muniție. L-am reluat de n ori pentru un scor mai bun și mereu a reușit să mai inventeze ceva. Simplu și eficient. Plus că mai are și niveluri bonus, în stilul celor din Street Fighter 2. Mai împușcă o sticlă, mai prinde un cuțit cu capul. Atenție! Nu împușcați asistentul. E răzbunător.

■ ncv





Chop-Suey Titsubishi!

Înainte ca anii 2000 să coboare peste mințile oamenilor pentru a le încapsula într-o falsă și exagerată pudoare, jocurile nu se fereau de portretizarea violenței extreme, conotațiile sexuale sau limbajul vulgar. Blood, Duke Nukem și Shadow Warrior sunt doar trei dintre cele mai brutale titluri pre-2000, realizate cu încredere în sistemul de rating și un miserupism aplaudabil față de criticile venite din partea unor personaje expirate, cu interese personale ascunse. Băieții de la 3D Realms făceau legea în materie de FPS-uri ultra-violente, chiar dacă evoluția tehnică nu era punctul lor forte. La momentul apariției, Shadow Warrior nu se distingea vizual semnificativ față de Duke Nukem sau Blood. Motorul Build era în continuare scheletul peste care 3DR adăuga scenarii și texturi, hipnotizând masele cu ajutorul carnagiului pixelat. Da, oameni buni, Shadow Warrior se numără printre principalele motive care au dus la distrugerea unei generații și la transformarea ei într-o masă amorfă, iubitoare de filme cu Cichi Cean, pui Kung Pao și buldozere Titsubishi!


Chop Suey, moddafugga!


Dans demonic pe muzică de minigun.


Shadow Warrior nu a fost un joc revoluționar, dar nici nu a bătut pasul pe loc.

În care facem cunoștință cu un erou atipic

13 mai 1997. O zi ca oricare alta pentru Spiru Fănel, un tânăr de 19 ani din satul Crizantemele, comuna Bătăuși. Spiru urmărea o rutină clară, simplă, zi de zi, săptămână după săptămână, lună de lună, de la an la an: trezirea la ora 5.30 am, înviorarea cu apă rece la ligheanul albastru din plastic, două felii de pâine unse cu gem, o cană cu ceai, apoi muncă în ogradă. Masa de prânz era bogată în colesterol, iar seara era obligatorie o gustare alcătuită din slănină, pâine neagră și muștar. Spiru Fănel era un om gospodar, cu frică de Dumnezeu și părinți plecați la muncă în străinătate. Avea doi porci, o vacă, cincisprezece găini acoperite integral cu pene, o găină acoperită parțial cu pene și doi câini cuminți și deștepți, care știau „să dea lăbuța". Dar Spiru nu avea o jumătate, o mândră răsfățată și roșie în obraji – Spiru avea un CALCULATOR. Mai exact, tânărul nostru erou era mândrul posesor al unui Intel 80486, dotat cu un hard de 400MB, umplut până la refuz cu jocuri. I l-au trimis părinții, ca să nu moară de plictiseală și să mai prindă câte un cuvânt din engleză. Prin consecință logică, Spiru nu mai avea timp de fete seara, după ce își termina munca. Se mulțumea cu puțin lapte cald și Doom 2, după care încărca salvarea din barul de striptease și arunca cu dolari în dansatoarele pixelate din Duke Nukem (pronunțat „Duche Nuchem", fiindcă Fănel a învățat engleză de la calculator). Între timp, la mii de kilometri distanță, niște tipi dubioși se pregăteau de lansarea unui nou joc, cu un gameplay profund inspirat din același Duke Nukem 3D.

Spiru Fănel: Power-Asian Cyber-Shadow Warrior?!

În data de 13 mai 1997, Shadow Warrior vede lumina zilei. Jocul, realizat folosind o versiune îmbunătățită de Build Engine, aducea câteva inovații în lumea FPS-urilor ul-







tra-violente marca 3D Realms: niveluri true 3D, cu situații room-over-room reale, scări pe care se putea urca, apă transparentă, voxeli și vehicule ce puteau fi conduse. Deși oamenii normali nu știau asta, Shadow Warrior trebuia să ajungă în mâinile lui Spiru Fănel, pentru a putea îndeplini profeția ancestrală, postulată de maestrul Shiao-Shiao Mao Khan. Din nefericire, profeția exactă a fost pierdută în analele istoriei, alături de orice copie scrisă. Mai mult ca sigur avea legătură cu faptul că protagonistul, un mercenar jumătate japonez, jumătate chinez pe nume Lo Wang, nu era altceva decât purtătorul unui mesaj încifrat pentru tânărul din satul Crizantemele, comuna Bătăuși. Premisa jocului conținea toate informațiile necesare procesului de programare neuro-lingvistică, în timp ce acțiunea frenetică trebuia să dezmorțească instinctele de luptător Power-Asian din Fănel. În povestea jocului, Lo Wang renunță la funcția de bodyguard din cadrul corporației Zilla după ce șeful său recurge la Forțele Întunericului pentru a cuceri Japonia. În lumea reală, eroul nostru atipic era pe cale să primească ultima lui misiune. Exact, ați ghicit: e o poveste a la Matrix, bazată pe paralelismul lume reală/lume digitală, iar părinții lui Spiru Fănel nu munceau în străinătate, fiindcă aceștia nu existau deloc! Fănel era un cyborg construit de 3D Realms, cu o identitate falsă, imprimată în circuitele robo-neuronale.



Ultra-violent, ultra-delicios.

În care Spiru Fănel nu se mai joacă cu Universul

Cum a ajuns o copie de Shadow Warrior în cotețul de găini al lui Spiru Fănel la 8.41 pm, 13 mai 1997, nimeni nu știe cu certitudine. Impulsionat de coperta superbă, tânărul a fugit repede cu discul în camera calculatorului, pregătit să îl instaleze. Cum de au omis agenții 3D Realms dotarea PC-ului cu o unitate CD-ROM, ei bine acesta este un alt mister îngropat de timp, dar mulți au speculat un sabotaj intern. Cu Spiru nu s-a întâmplat mare lucru. Deși nu a jucat niciodată Shadow Warrior, a jucat într-o reclamă, în care lovea o cărămidă cu mâna și invoca numele lui Cichi Cean. Știți vorba aia, „poți scoate omul din cyborg, dar nu poți scoate cyborg-ul pre-programat din om". Astăzi, Shadow Warrior Classic se găsește gratuit pe Steam și poate fi descărcat, jucat și completat de oricine. În fond, este un Duke Nukem 3D cu un personaj principal asiatic și o poveste desfășurată în Japonia. Merită încercat, de dragul vremurilor apuse, cu umor tongue-in-cheek și violență pixelată. Pe deasupra, cine știe, poate află și Spiru Fănel de Steam, varianta Redux, remake... ▶ **Aidan**



Peephole kill, preferatul meu!


Pixeli, draci și explozii. Hai la tati să te pupe!

Online gog.com



Program: deathchase

„În codrul verde nu se mai pierde
Nu se mai vede urmă de IJ"

Totul s-a întâmplat atât de repede, încât mi-e greu să stabilesc exact momentul în care 3D Deathchase mi-a picat în mână. Așadar, fără amintiri din copilărie în exces, cum v-am obișnuit până acum. Va fi o povestioară relativ scurtă, puțin searbădă, fără conținut moralizator. După câteva minute de scrâșnete, tânguieli și țiuituri ale biților de pe banda magnetică, m-am trezit în mijlocul unei păduri pictate în cele opt culori ale copilăriei IT-iștilor de ieri. Călare pe o motocicletă. Eu, nu copilăria. Tot ce vă pot spune acum este că nu țin minte să mai fi experimentat o asemenea senzație decât după mulți ani, atunci când am pus mâna pe primul Need for Speed. 3D Deathchase era un arcade care îți furniza adrenalină pură, chiar și în lipsa riscului real de a-ți crăpa bostanul în primul brad care-ți iese în cale la un downhill IRL. Totuși, ca să fiu sincer, în scurta mea relație cu jocul lui Mervyn Estcourtau (creatorul lui Luna Crabs și al celebrului Full Throttle, cel fără Ben), au existat momente în care aș fi preferat un traumatism cranian cinstit în locul ulcerului de care mă apropiam vertiginos cu fiecare Game Over. Da, ca orice arcade optzecist care necesită oarecum reflexe, și Deathchase mi-a pricinuit o doză măricică de frustrare, însă... vitezăăăă!

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Analizat la rece, 3D Deathchase era un arcade racer first person deosebit de simplu și repetitiv. Analizat la cald... recitiți ce-am scris mai sus. Principalul obiectiv era să urmărești și să distrugi două motociclete. O motocicletă galbenă și o motocicletă albastră. N-ajungeai într-un Oz al bikerilor dacă urmăreai motocicleta galbenă, însă, dacă le distrugeai pe amândouă, treceai la nivelul următor. Cu mai mulți copaci. Singurul inamic mortal era natura și singurele personaje care te puteau răni erau copacii. Deoarece v-am promis o poveste fără morală, n-o să transform tot episodul într-o parabolă despre războiul purtat de milenii între motocicliști/bicicliști și copaci. Ocazional, prin peisaj își mai făceau apariția un tanc și un elicopter. Bonus o căruță de puncte! Mai țin minte că la un moment dat se făcea noapte. În termeni ceva mai tehnici, background-ul devenea negru. În teorie, culoarea nu schimba foarte multe, însă teama de noapte (chiar și o noapte sugerată la fel de discret precum o pancartă luminată pe care scrie „noapte"), înscrisă în codul genetic al sapiensilor care nu-și câștigă pâinea furând untul altcuiva, schimba puțin datele problemei, dar nu îndeajuns de mult. Cred că noaptea din 3D Deathchase avea sens doar pentru discromați... În încheiere, vreau să vă avertizez că screenshot-urile nu-i fac dreptatea cuvenită. 3D Deathchase este ca o istorioară deosebit de amuzantă la care nu râde nimeni. Trebuia să fii acolo. Cu mâna pe tastatură, ochii larg deschiși, dinții puternic încleștați și stomacul blocat în gât. A, și am uitat să vă spun că ocupa doar o treime din cei 48k ai HC-ului meu. Șiii... din nou se aud greierii. Trebuia să fiți acolo...

0 OK, 0:1





Meniul în care ne alegem echipamentul și componența party-ului. Pare nebunesc, dar se poate sorta și gestiona ușor.

Câteodată, cea mai grea parte de scris a unui articol este introducerea. Trebuie să fie atât interesantă, pentru a vă stârni curiozitatea, cât și o bună platformă de care să poți lega sau pe care să poți așeza... E... fuchit. Card Hunter, la fel ca și Elements, prezentat acum ceva numere, vine în întâmpinarea celor cărora le plac board game-urile sau CCG-urile (Collectible Card Games), dar nu au bani, timp sau prieteni pentru a le cumpăra sau juca. E suficient de gratuit cât să-l poți termina fără a scoate un ban din buzunar. Ba chiar se abține de la a te stresa cu oferte sau alte bunătățuri. Salvează „online" și nici nu cere un instal, deci poate fi jucat de pe oricâte n calculatoare, Flash să fie instalat, că [Alt]+[Tab] sau [Ctrl]+[Tab] fac minuni. Shhh! Și vine și cu campanie, care să țină loc de gamemaster și prieteni. Bonus?! Combină cu excelență Dungeon & Dragons cu Magic the Gathering. Cum e posibil? Simplu. Atât de simplu, încât te miri că nu a mai încercat nimeni. Sau poate...?! Dar până la a povesti despre cum se joacă, vreau să spun câte una alta și despre story.

Prietenul tău, Gary, decide să te introducă în această lume a jocurilor tabletop și fură eroii de carton ai fratelui său mai mare pentru a te învăța ce și cum. Gary se transformă natural în gamemaster și-ți aruncă echipa între ruinele unui castel. „Atenție, comorile sunt păzite de trolli." Îi dai înainte mirat și bucuros de ce se întâmplă. Jocul arată într-un mare fel. Rar am văzut un Flash atât de bine scris; atât de bine optimizat. Trageți de marginile browserului când jucați, o să rămâneți surprinși – nici nu știam că se poate așa ceva pe această platformă. În plus, jocul are buton de fullscreen, iar dacă-l folosiți, veți uita cu siguranță că rulează dintr-un browser. Pe de altă parte, nu știu de ce mă tot mir. Titlul are pedigriu. Jonathan Chey – fondator Irrational (System Shock 2, BioShock, SWAT 4 etc.), Joe McDonagh – director de creație Irrational și LucasArts, plus alți câțiva grei au decis să pună bazele unei firmulițe indie, pe numele ei Blue Manchu, iar în timpul liber să lucreze la ideile mai puțin comerciale pe care le au. Primul produs al noii întreprinderi este Card Hunter-ul aici de față și, deși nu cer niciun ban pe produsul lor, sper să fie suficienți oameni care să cumpere pachetul de extra-dungeonuri sau abonamentul la ghildă, care-ți dă un extra item după fiecare luptă câștigată, pentru a le da aripi și încredere de sine. Acest nou conglomerat indie promite multe de tot.

Dar iar am luat-o pe de lături. Cum eroii fratelui sunt de nivel mare, nu ai probleme în a decima trollii în drumul tău spre comoară, dar, tocmai când să întorci cartea isprăvitoare, sunteți întrerupți și luați la 13-14. „Dacă vreți să jucați, creați-vă propriii eroi, nu-i furați pe ai altora." Zis și făcut. În timp ce pe fundal se desfășoară o dramă mai bună decât în Big Bang Theory, îi dai înainte și alegi un erou. Fie el Dwarf, puternic, dar lent, Elf, atlet înnăscut, dar mai firav, sau Om, mediocru la toate, dar cu câteva extra cărți „tactice". La nivelul 1 eroul are doar trei sloturi de echipament. Două pentru arme și unul pentru bașcheți. Dacă nu ai cu ce să le ocupi (tot ce e posibil la începutul jocului), vei porni în luptă cu cărți slabe. De exemplu, mers în loc de alergat, în lipsa unor „adidași"



Trageți de imagine cu mouse-ul. O să vă surprindă. Planșele/bătăliile sunt desfășurate pe o masă. La fel ca în realitate.

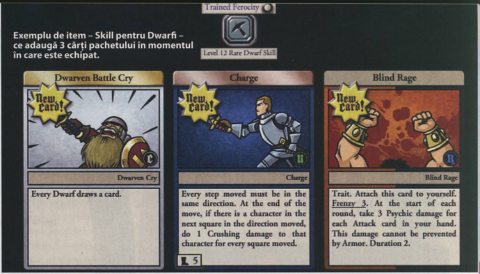


Tipul de teren are o importanță crescută. Unele nu permit deplasarea normală. Altele sunt imposibil de traversat și așa mai departe.



Unele vrăji sau atacuri sunt zonale și trebuie să avem grijă să nu ne lovim camarazii.





Exemplu de item – Skill pentru Dwarfi – ce adaugă 3 cărți pachetului în momentul în care este echipat.



Un mare plus. AI-ul reacționează bine în majoritatea situațiilor. Fuge, te flanchează, păstrează cărțile, gândește... un atribut rar în jocurile actuale.

buni. Sau lovitură cu creanga, care dă damage doar 2, în loc de secerare cu toporul, care dă damage 4 (cu 100% mai mult). Fiecare item ce poate fi echipat vine cu propriile cărți ce pot fi jucate. E o plăcere să le combini și să le încerci. În timp, crești în nivel și alte sloturi de echipament devin disponibile. Mai multe sloturi, mai multe combinații, în căutarea pachetului perfect de joc. Un pachet pe care nu-l veți găsi niciodată, pentru că jocul refuză să-l furnizeze. Nu există item-uri cu cărți bune pentru orice situație. Am reușit, de exemplu, să omor ditamai ogre-ii, dar mi-am luat-o urât de tot de la niște amărâți de gargui care se teleportau constant și mă „ciupeau" enervant. A trebuit să schimb echipamentul cu altul ce avea în dotare cărți cu rază lungă, dar și posibilități de deplasare mai bune. Cum după primele 2-3 planșe poți recruta și un vrăjitor, și un preot, fiecare dintre ei venind cu item-uri specifice, diferențiate și pe rase, e clar că jocul devine deosebit de complex. Și dificil, dacă nu ești atent la ce faci. De fapt, majoritatea celor care au dat note mici jocului sunt ori mari fanatici Dungeon & Dragons și/sau Magic the Gathering – nu știu la ce se așteptau aici –, ori nu au avut răbdare (încerc să nu-i fac proști) să pună la cale un grup cu pachete puternice sau măcar logice. Și au dat vina pe sistemul free to play, care, vezi Doamne, a împins o dificultate sporită tocmai pentru a te forța să-ți cumperi o viață mai ușoară. Nimic mai neadevărat. Cred că, de fapt, noi suntem cei care ne-am cam ramolit. Jocurile au devenit prea ușoare. Am uitat ce înseamnă să mai și pierdem. Iar în Card Hunter planșele și situațiile sunt prea diferite între ele pentru a putea fi trecute din prima. E ca și cum ai juca șah cu sute de tipuri de piese. Alegi la început câteva zeci, după care speri să-ți vină cele care-ți trebuiesc. De tragi altceva din pachet, trebuie să faci tot ce poți cu ce ai. Lupta începe cu câte 4 cărți de erou ce pot fi folosite în orice ordine vrem. După ce și noi, și AI-ul spunem pas (nu mai vrem sau nu mai avem cărți ce pot fi jucate), alte 3 cărți, per erou, sunt trase din pachet. Și așa mai departe până ce condițiile de victorie sunt îndeplinite de una dintre părți. Pachetele de cărți sunt amestecate după fiecare luptă, ceea ce lasă și norocul să își spună cuvântul, dar, în acest fel, fiecare bătălie va fi diferită chiar dacă e încercată de mai multe ori cu același party/echipament.

Eu am mers pe o echipă formată numai din oameni și am regretat oarecum, pentru că acele cărți tactice promise nu mi s-au părut cine știe ce. Eh... poate nu am avut încă parte de loot-ul epic care să vină cu acea carte extra-mega. Dacă ai răbdare, poți recruta și juca numai cu Războinici sau doar cu Vrăjitori, dar durează până îi ridici pe toți în nivel și nici nu există situații care să ceară exclusiv astfel de formații. Toate planșele sunt echilibrate pentru o echipă clasică Războinic-Vrăjitor-Preot.

Zarurile au și ele importanța lor. De exemplu, majoritatea cărților-armură te protejează împotriva a ce spun ele în descriere numai dacă dai cu zarul mai mult sau egal cu numărul cerut. Bineînțeles, numai acest mic artificiu va crea de la el putere alte zeci de strategii. Ce faci, păstrezi un item care vine cu multe armuri slabe, dar care cer doar 2 sau mai mult la zar? Sau mergi pe unele care protejează împotriva a tot, dar se destramă după prima lovitură? Dar stai! Uite, item-ul ăsta vine cu o armură care se călește cu cât primește mai multe lovituri. Asta te protejează împotriva a 4 damage (enorm) dacă dai 4 sau mai mult. Ahh... dar vine și cu o carte „neagră"... pe care, dacă o tragi, nu te mai lasă să te deplasezi. Iar acesta este doar un exemplu. Item-uri sunt sute, dacă nu chiar mii, diferențiate, așa cum am mai spus, și pe rasă, dar și pe specializare. Iar cărțile cu care vin au fiecare efecte dintre



Parte din harta jocului.

cele mai variate și interesante. Există cărți anexate echipamentului preoților, care refac viața tuturor doar dacă stau împreună. Ceea ce duce la un stil de luptă total diferit. Există cărți tip aură, care se joacă automat la începutul turei. Cărți lovituri, care împing țintele sau te lasă să dansezi în jurul lor. Foarte importante într-un joc în care distanțele între combatanți fac și desfac o luptă. Și așa mai departe, către o nebunie strategică de milioane. Cu poveste, cu grafică, cu șansă, cu planșe dificile, cu cap. Eh, am uitat să spun că are și multiplayer competitiv... vă las pe voi să-l descoperiți. ▶ **ncv**

game.cardhunter.com



Turtle Beach PX3

Fără fir. Dar cu ce?



OFERTANT Partenerii Turtle Beach **PREȚ** 499,99 lei



Turtle Beach PX3 cu microfonul ridicat.

Pe lîngă multe modele de căști cu fir, din care am recenzat deja două în revista noastră, Turtle Beach oferă și o gamă surprinzător de bogată și variată de căști wireless. Am primit la testare modelul wireless „de intrare", ca să zic așa, adică acela care poate fi achiziționat la prețul cel mai accesibil. Mă rog, și acesta este un fel de a spune, deoarece prețul la care căștile Turtle Beach PX3 pot fi găsite pe piața românească nu mi se pare deloc „de intrare", ba chiar ușor piperat. Din această perspectivă, sînt obligat să am de la PX3 așteptări semnificative sub aspectul dotărilor/ funcționalității/ calității. Cel puțin într-unul din aceste domenii PX3 trebuie să exceleze pentru a își justifica prețul, iar în celelalte să nu lase de dorit, chiar dacă nu este la vîrf.

Dificultatea pentru mine în judecarea acestei perechi de căști constă în faptul că este prima de tip wireless pe care pun mîna. Fiind oarecum aproximativ audiofil – măcar ca bună intenție –, am privit cu mare neîncredere astfel de dispozitive, avînd convingerea că este foarte dificil ca acestea să reușească să întrunească suma de calități necesare unei bune audiții, fără a afecta semnificativ aspecte precum greutatea și caracteristicile audio. De preț, nici nu mai pomenesc, trebuie să fie astronomic la wireless-uri cu adevărat Hi-Fi... Mă rog, tehnologia modernă, adusă la costuri mai rezonabile de către miniaturizare/ globalizare/ etcetcetc., ar putea să mă surprindă plăcut chiar și în numita zonă „entry level" – am hotărît să abordez testarea căștilor Turtle Beach PX3 avînd o atitudine pozitivă, de deschidere către noutate.

La cîntar

Sub aspectul greutății, PX3 stau bine. La 260 de grame, pentru niște wireless-uri dotate cu difuzoare de 5 centimetri diametru și cu microfon, mă declar mulțumit. Bineînțeles, aici mai intervine și ergonomia: este forma acestor căști potrivită pentru a reduce cît mai mult din stresul purtării vreme îndelungată pe cap a acestei greutăți? Ei bine, aici este de discutat în primul rînd despre lățimea și forma benzii transversale a căștilor, cea care trece peste cap. Părerea mea este că, în cazul PX3, această bandă ar fi putut fi mai lată, ceea ce ar fi scăzut din presiunea exercitată asupra creștetului. Așa cum se prezintă acum, banda transversală a PX3 este la limita confortului – adică, după vreo 20 de minute de purtare, o să simțiți că le aveți pe cap, iar după o jumătate de oră o să vreți să le dați un pic jos de pe urechi sau să le schimbați poziția astfel încît banda transversală să „calce" pe o altă zonă de pe creștet. Este drept că materialul moale cu care este acoperită banda transversală atenuează semnificativ din problemă și ajută la creșterea confortului în utilizarea îndelungată, ceea ce e de bine. Dar, la prețul la care pot fi găsite la noi Turtle Beach PX, aș fi vrut măcar un pic mai bine de atît, un pic mai confortabil.

Altfel, în ce privește partea dinspre urechi a căștilor, am numai cuvinte de laudă. PX3 sînt circumaurale, deci pernița circulară a căștii nu calcă pe ureche, ci o înconjoară, apăsînd direct pe cap. Prefer oricînd acest design alternativei supra aurale, în care căștile apasă pe ureche. Varianta circumaurală, cea adoptată și în construcția PX3, permite urechii să „respire", reduce încălzirea și transpirația pavilionului acesteia, crescînd timpul de utilizare confortabilă neîntreruptă. De asemenea, sînt mulțumit și de materialul utilizat pentru pernițele căștilor, care este unul sintetic, dar cu textură textilă. Acesta reduce semnificativ transpirația în zona de contact cu pielea capului, fiind o alternativă de preferat celei reprezentate de pernițele de cască acoperite cu imitații sintetice ale pielii.

Butoane

Tot în domeniul confortului în utilizare consider că s-ar afla și amplasamentul și tipul butoanelor de reglaj din dotarea modelului PX3 de la Turtle Beach. Să nu uităm, este vorba despre căști wireless, deci, reglaje care se află de obicei pe un fir sau pe un modul amplasat pe desktop, ori în software, trebuie să se găsească fizic pe cască. Astfel, pe casca dreaptă găsim toate butoanele necesare: cel de reglaj al volumului sunetului din jocuri/ muzică/filme, cel de reglaj al volumului fluxului audio de chat, comutatorul de închidere/deschidere a microfonului și butonul de ON/OFF al căștilor propriu-zise. Mai există, tot pe casca dreaptă, și două butoane pentru selectarea presetului audio curent. La aceste controale se adaugă doi conectori: unul mini USB și altul audio, pentru conectarea căștilor la controlerul Xbox 360 pen-

tru talkback la folosirea chat-ului Xbox Live.

Toate aceste elemente, dispuse pe casca dreaptă, sînt foarte ușor accesibile. E drept, îți ia cam o zi de utilizare ca să îți formezi reflexul de a opera controalele fără să te gîndești care este poziția lor, dar, odată ce te-ai obișnuit cu așezarea acestora, reglarea „din mers" a sunetului din căștile Turtle Beach PX3 devine ceva firesc, lejer.

O mențiune aparte am de făcut în ce privește microfonul din dotarea PX3. Bineînțeles, acesta se află montat pe casca stîngă, nimic deosebit aici. Ceea ce mi-a plăcut, anume, este construcția propriu-zisă a brațului microfonului, flexibil și plastic, dar rezistent și foarte bine proiectat, atît sub aspectul dimensiunilor, cît și al esteticului futurist. Mai mult decît atît, acest braț este prins de cască printr-un mecanism circular dotat cu un fel de clichet, care nu lasă microfonul să se rotească liber, ci cu unghiuri mici, între care brațul este aproape blocat, fiind necesară o forță un pic mai mare pentru a-l repune în mișcarea de rotație.

Această soluție mi se pare mult mai bună decît cea folosită la căștile ale căror microfoane se pot roți liber și care, în timp, pot prezenta o uzură semnificativă a articulației, ce ajunge să nu mai susțină brațul microfonului, începând să atîrne de cască. Această problemă, ce poate apărea la cei care folosesc frecvent microfonul pentru chat, aducîndu-l în poziție pentru vorbire și rotindu-l la loc, apoi, în sus, își găsește soluția la PX3 prin folosirea unei articulații cu mecanism care nu este bazat numai pe fricțiune.

Puternic în emisie

O componentă importantă a căștilor wireless este emițătorul acestora. În cazul modelului PX3 de la Turtle Beach, emițătorul se conectează atît la unul din conectorii USB de pe consola PS4/PS3/Xbox 360 sau PC, cît și la ieșirea audio a adaptorului HDMI sau celui Multi A/V ori a plăcii de sunet de pe PC. Astfel, scenariul cel mai des folosit este cel în care transmițătorul este legat prin două cabluri la consolă/PC. Asta poate fi un mic inconvenient în ce privește ergonomia – aceste cabluri nu pot fi foarte lungi, iar faptul că sînt două poate deranja, uneori.

Din fericire, transmițătorul este suficient de puternic pentru a compensa acest dezavantaj. Nu este necesar să aveți cabluri lungi pentru a vă așeza transmițătorul într-o poziție „de compromis", care să fie optimă sub aspectul calității semnalului radio pe suprafața întregului apartament – puterea emițătorului este suficient de mare, astfel încît acoperirea cu semnal a spațiului vostru de locuit să fie aproape completă. Eu stau într-o casă veche, săsească, de tip vagon. Am pus emițătorul în camera din față, după care, cu muzica rulînd și cu căștile pe urechi, m-am dus pînă în celălalt capăt al casei. Prin trei pereți groși de cărămidă și la o depărtare de 14 metri, căștile se auzeau foarte bine cît timp stăteai pe loc. Dacă te mișcai, în anumite poziții se pierdea contactul. Din nefericire, exact locul în care se află tronul de porțelan din baie nu este acoperit deloc de semnalul radio al emițătorului PX3... Oh, well, nu le poți avea pe toate în viața asta! În restul casei însă, semnalul a fost consistent și puternic, spre uimirea unui prieten care a trecut prin mai multe perechi de căști wireless ce nu ofereau acoperire la distanță atît de mare precum PX3.

Mi-a plăcut în mod deosebit la transmițătorul căștilor Turtle Beach PX3 faptul că este dotat cu o intrare audio auxiliară, la care poate fi conectat un alt dispozitiv audio, pe lîngă consolă/PC, precum un player media, eventual portabil. Am folosit această intrare audio frecvent, cu playerul meu portabil iriver, pentru o audiție de calitate, fără zgomot de ventilatoare sau de unitate DVD și la consum de curent electric minim. Soluția este bună și pentru conectarea simultană a consolei și a PC-ului la emițătorul PX3, în cazul în care aveți nevoie de un asemenea combo.

De altfel, emițătorul PX3 și căștile aferente pot fi utilizate și fără legarea la un PC sau la o consolă, prin conectarea la mufa USB de pe emițător a unui alimentator USB destinat prizelor obișnuite.



Și cu microfonul coborît.

Audiția

Dar ce se poate spune despre calitatea audio a modelului PX3 de la Turtle Beach? La testarea cu diverse materiale audio și stiluri muzicale, pot spune că nu sînt deloc impresionat. Sincer, combo-ul pe care îl folosesc de cîteva luni încoace, alcătuit din decodorul Dolby Headphone de la Turtle Beach, anume EarForce DSS2, și căștile cu fir Turtle Beach X12, sună semnificativ mai bine decît PX3.

PX3 au un sunet cu dinamică redusă, cu bași neclari, cu o spațialitate a sunetului care lasă de dorit, cu o claritate mediocră. O bandă din zona de frecvențe medii este perceptibil accentuată, exact în secțiunea din spectrul audio ocupată de vocea umană. Singura modalitate prin care am putut face acceptabilă audiția muzicală cu PX3 a fost să selectez unul din cele nouă preseturi audio disponibile pe căști, adică încărcate din fabrică în memoria acestora. Este vorba chiar de primul preset, care ofe-



Butoanele și conectorii de pe casca dreaptă a setului PX3.



Emițătorul setului de căști Turtle Beach PX3 oferă trei configurații posibile: PC/ Mac, PS3 și Xbox 360.

ră un efect de loudness, adică o amplificare predilectă a frecvențelor joase și a celor înalte. Asta a mai redus din pregnanța mediilor și a adăugat un pic de strălucire sunetului, fără însă a rezolva problema lipsei de dinamică și a neclarității în frecvențele joase.

Revin la ideea că acest set de căști wireless care costă în jur de 500 de lei oferă o calitate audio sub cea a combinației dintre Turtle Beach DSS2 și X12. Da, se poate argumenta că PX3 este o soluție wireless. Ok, dar pentru asta 500 de lei ar fi trebuit să lase spațiu suficient de manevră tehnologică astfel încît să nu se facă rabat la calitatea audio. Comparativ, la un total de 400 de lei, combinația Turtle Beach DSS2 și X12 oferă o calitate audio foarte bună, multiple preseturi de egalizare perfect utilizabile, control pe frecvențele joase și, foarte important, decodare Dolby Digital și Pro Logic II pentru căști, cu efect spectaculos în experiența oferită de filme – eu nu mă mai uit la nimic fără DSS2 de cîteva luni încoace. Dacă ar fi să aleg între aceste puncte forte ale dotării și wireless, nu aș ezita nici o clipă în detrimentul acestuia din urmă.

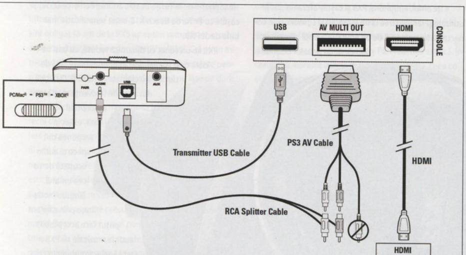
Iritabilitățuri

Două lucruri m-au mai deranjat la PX3. Primul ține de funcția de power save a acestui model de căști – PX3 se închid singure după cinci minute de absență a semnalului audio. Aceasta nu ar fi o problemă în sine – deși mi s-ar fi părut normal să se redeschidă singure la recepționarea din nou a semnalului audio, fără să trebuiască să apeși tu butonul de ON/OFF. Problema este aceea că, înainte cam cu două minute de a se închide de tot, adică după vreo trei minute de absență a semnalului, căștile încep să emită un beep ca avertisment că se vor închide la un moment dat. Nu vă pot spune cît de iritant este acest beep. În primul rînd, te cam sperie. În al doilea rînd, te enervează. În al treilea rînd, este complet ilogic – which adds insult to injury. Soluția elegantă, repet, era ca sistemul de operare intern al căștilor să facă power saving discret, automat, fără ca tu să fii implicat în vreun fel. Nu este semnal o vreme – ok, căștile se închid fără avertisment. Semnalul revine – bun, căștile sesizează revenirea semnalului audio și ies din starea de power saving, redînd fără alte complicații fluxul audio.

Al doilea lucru care m-a deranjat la PX3 ține de funcțiile de procesare a semnalului cu care acest set de căști este dotat. Astfel, PX3 încorporează un cip care oferă putere de calcul pentru procesare audio. Printre alte astfel de prelucrări ale sunetului de care este capabil setul PX3 se află și cea de „noise gate". Acest efect face ca semnalul audio care are un volum aflat sub un anumit nivel să nu se mai audă. Astfel poate fi blocat zgomotul, inclusiv ambiental, pentru că acesta este, de obicei, semnificativ mai puțin puternic decît semnalul audio util.

Este adevărat că o asemenea funcție poate fi de folos cînd ești în plin chat prin microfon și dorești ca zgomotele din jurul tău să nu polueze comunicarea. Problema este că PX3 aplică acest efect nu doar pe microfon, ci și la sunetul din jocuri, muzică și filme. Așa se face că am avut neplăcuta surpriză să constat că, în pasajele mai liniștite din materialul audio al jocurilor, muzicii sau filmelor, sunetul începea să se întrerupă, să fie sacadat, atunci cînd nivelul semnalului sonor cobora sub cel la care este reglată din fabrică procesarea noise gate. Fapt agravant, acest noise gate nu poate fi dezactivat și nici nu se poate acționa asupra valorii intensității audio a semnalului la care începe să acționeze.

Dacă nu aș fi găsit o soluție pe baza propriilor cunoștințe din domeniul audio, pe care am regăsit-o apoi pe forumul de la www.turtlebeach.com, nu aș fi considerat căștile PX3 ca fiind utilizabile. Din fericire, așa cum este logic, dacă dai volumul sonor al consolei sau plăcii de sunet la cel puțin 90 – 95% din maximum, semnalul devine suficient de puternic astfel încît procesarea noise gate să nu mai apară aproape deloc, sau să o facă foarte puțin deranjant. Consider însă că era mult mai bine ca noise gate-ul să fi fost controlabil – măcar ON/OFF, dacă nu și ca nivel sonor la care este activată.

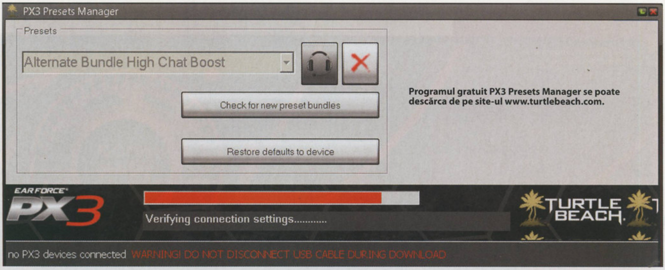


Una din configurațiile de conectare posibile cu PX3 pe o consolă PS3.

Nevoia de interfață

Faptul că PX3 sînt dotate cu o unitate de procesare nu se oprește la noise gate – v-am pomenit deja posibilitatea selectării unor preseturi. Aceste preseturi, în număr de nouă, reprezintă configurații diferite ale sistemului de procesare și mixare al căștilor PX3. Unele accentuează frecvențele pașilor, altele pe cele ale armelor, unele reduc zgomotele puternice, altele expandează cîmpul stereo pentru a oferi o mai mare precizie a localizării inamicilor sau, dimpotrivă, îl îngustează (asta nu îmi dau seama la ce folosește, zău!).

Mai mult decît atît, există posibilitatea de a te înscrie pe site-ul Turtle Beach, de unde se pot descărca alte preseturi, cu diverse alte configurații de procesare/mixare. De pe același site, se poate descărca o aplicație anume destinată încărcării în memoria căștilor PX3 a



Programul gratuit PX3 Presets Manager se poate descărca de pe site-ul www.turtlebeach.com.

acestor preseturi. Atenție însă, nu poți depăși numărul maxim de nouă preseturi, deci cele noi trebuie să fie suprascrise peste cele vechi, ceea ce mi se pare o limitare pe care utilizatorul o poate simți.

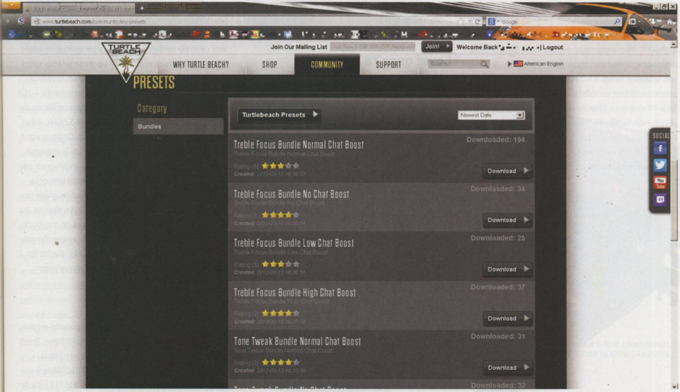
Sau nu o poate simți, pentru că este perfect posibil ca aceste preseturi să nu-i fie de nici un folos. În primul rînd, avantajele aduse de unele dintre acestea sînt de luat în seamă, dar în situații specifice de joc, ce pot dura mai mult sau mai puțin, în succesiune mai mult sau mai puțin rapidă cu situații de joc diferite care ar necesita un alt preset. Or, utilizatorul are la dispoziție numai un singur buton cu care să facă scroll printre preseturi – fără să ai vreo posibilitate de a selecta direct un anume preset. În opinia mea, pentru ca aceste preseturi să ofere cu adevărat o utilitate practică în timpul jocului, ar fi fost necesară o interfață cu ajutorul căreia să poți selecta un preset anume, în funcție de situația tactică/ acustică în care te afli.

Poate că un software anume creat pentru aceste căști, cu ajutorul căruia să poți atribui unor butoane de pe tastatură funcția de selecție a preseturilor de pe cască, ar fi fost un mare cîștig în utilizarea lor. Așa cum se prezintă lucrurile acum, singurul preset pe care l-am considerat cu adevărat folositor a fost cel despre care v-am mai vorbit – corecția de ton de tip loudness, care „dă mai tare" frecvențele înalte și pe cele joase.

Argumentul fără fir

Dacă ar fi să recomand căștile Turtle Beach PX3 cuiva, aș găsi argumente pentru a fi convingător? Hm, există un singur aspect al funcționalității și dotării acestor căști pentru care aș găsi plusuri semnificative: faptul că sînt wireless. Da, calitatea semnalului și durata de funcționare la o încărcare a acumulatorului încorporat recomandă PX3 ca pe un set fără fir robust. Este aceasta și o justificare a prețului lor?

Nu, nu cred că, la prețul lor actual, PX3 sînt o variantă recomandabilă pentru doritorii de sunet wireless, eventual de calitate audio. Este limpede că ești pus să plătești pentru cîteva funcții de procesare audio interesante, dar acestea ori nu pot fi exploatate practic, ori îți stau pur și simplu în cale – vezi noise gate-ul. Din acest punct de vedere, cred că Turtle Beach trebuie să retrimită ideea la designeri și să refacă întregul concept, pe care, altfel, eu îl consider lăudabil în intenție, dar neinspirat ca realizare. Dacă puterea de procesare a căștilor PX3 ar fi fost exploatată și pentru un procesor de decodare Dolby Headphone, aș fi considerat că prețul este corect. Așa cum stau lucrurile acum însă, rămîn la părerea că o combinație între un set de căști Turtle Beach cu fir și un decodor Dolby Headphone precum Turtle Beach DSS2 este o soluție mai convenabilă, atît calitativ, cît și ca funcționalitate și preț. ▶ **Marius Ghinea**



Pe site-ul Turtle Beach pot fi găsite preseturi pentru căștile PX3. Din păcate, numele acestor preseturi nu sînt tocmai intuitive și nu există un text care să prezinte specificul fiecărei configurații de preseturi.



Un 7870 mai frumos şi mai puternic? Cu siguranţă.

OFERTANT Partenerii AMD **PREŢ** aproximativ 920 Lei

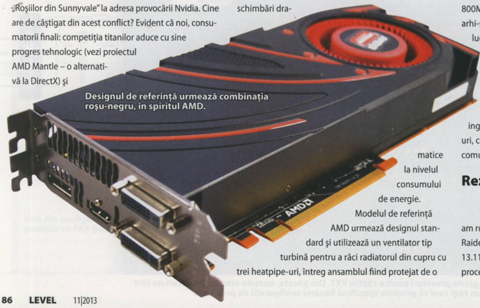
În compania unui Radeon R9 270X

Un 7870 Radical

Pământul a stat martor multor conflagraţii interumane, dar puţine au fost mai intense, mai crunte şi mai ample decât războiul disputat între AMD şi Nvidia. Ambii producători de cipuri grafice se bucură de o susţinere solidă, venită din partea legiunilor habotnice de fan boys, fapt care generează instantaneu contradicţii aprinse. Cu toate că am preferat utilizarea componentelor AMD în calculatorul personal – cei drept, din motive pur financiare –, Nvidia rămâne cel mai capabil jucător din industria graficii PC. Ultima generaţie de plăci video Geforce dovedeşte această afirmaţie, atât în testele practice, cât şi în cele teoretice. Totuşi, AMD mizează pe un raport pozitiv putere brută/preţ accesibil şi ia cu asalt câmpul de luptă. Seria R9 vine ca un răspuns ferm, radical, din partea „Roşiilor din Sunnyvale" la adresa provocării Nvidia. Cine are de câştigat din acest conflict? Evident că noi, consumatorii finali: competiţia titanilor aduce cu sine progres tehnologic (vezi proiectul AMD Mantle – o alternativă la DirectX) şi o îmbucurătoare scădere a preţurilor. Or, în pragul unei noi generaţii pretenţioase de jocuri, avem nevoie de cei doi factori mai mult ca niciodată. Aşa se face că Radeon R9 270X , o placă video mainstream-către-high end bazată pe chipset-ul Pitcairn, construit pe tehnologia 28nm, atacă direct poziţia ocupată de GTX660 şi ne promite gaming de calitate la un preţ avantajos. Haideţi să analizăm calităţile pe care se sprijină noul R9, cu ajutorul unor teste practice.

Level over 7870

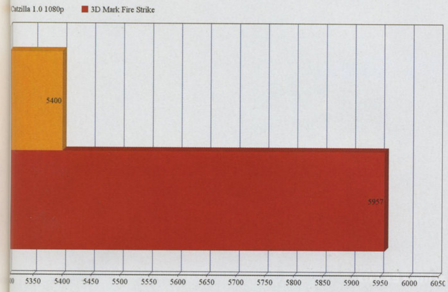
În esenţă, R9 270X este o versiune de Radeon 7870 cu ceasuri ridicate la frecvenţe superioare, fără schimbări dramatice la nivelul consumului de energie. Modelul de referinţă AMD urmează designul standard şi utilizează un ventilator tip turbină pentru a răci radiatorul din cupru cu trei heatpipe-uri, întreg ansamblul fiind protejat de o carcasă din plastic dur, cu canale de evacuare a aerului cald. PCB-ul nu este acoperit cu un backplate, aşa că placa necesită atenţie la manevrare – deşi se încadrează în categoria mid, R9 270X are dimensiuni considerabile şi o greutate relativ ridicată. Alimentarea se realizează cu ajutorul a două cabluri 6-pin, iar valoarea TDP-ului ajunge la 180W, cu 5W mai mult decât 7870. Sporul de performanţă obţinut nu impresionează prin comparaţie directă cu omoloaga generaţiei trecute, însă calităţile modelului R9 270X sunt demne de băgat în seamă dacă luaţi în calcul un upgrade şi faceţi saltul de la o placă mult mai veche: frecvenţa procesorului grafic a crescut la 1050MHz, în timp ce memoriile – 2GB GDDR5 tactaţi la 1400MHz – au primit o amplificare de 800MHz, atingând frecvenţa efectivă de 5.6GHz, valori arhi-suficiente pentru gaming-ul 1080p. Desigur, acest lucru nu înseamnă că R9 270X eşuează la rezoluţia maximă (2560x1440); alături de un procesor performant şi 16GB DDR3, placa rezistă binişor la asediul unor jocuri cu cerinţe serioase, graţie celor 179.2 GB/s lăţime de bandă. Din nefericire, eu nu voi încânta populaţia pasionată de overclocking sau teste pedepsitoare cu asemenea benchmark-uri, căci această prezentare se adresează utilizatorilor comuni, aflaţi în posesia unor sisteme mainstream.

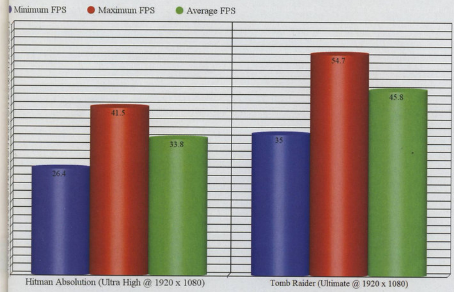


Designul de referinţă urmează combinaţia roşu-negru, în spiritul AMD.

Rezultate şi scoruri

Pentru a duce la capăt testul meu pseudo-empiric, am rulat Catzilla 1.0, 3DMark Professional Edition, Tomb Raider şi Hitman Absolution folosind driverul beta 13.11, pe un sistem dotat cu 8GB DDR3 1600MHz şi un procesor AMD FX4100 ridicat la 4.2 GHz din FSB (stabili-





SPECIFICAȚII TEHNICE:

- Frecvență GPU: 1.05GHz
- 2GB GDDR5 memory
- Frecvență memorie: 1400MHz (5.6GHz efectivă)
- Arhitectură: 256-bit
- Lățime de bandă: 179.2 GB/s
- Putere de calcul: 2.69 TFLOPs
- GCN Architecture
- Unități texturare: 80
- Interfață: PCI Express 3.0 x16

tatea sistemului a fost verificată timp de 8 ore cu OCCT). Ca o notă marginală, simt nevoia să justific absența unor teste tehnice sofisticate, sufocate de cifre și tabele: chiar dacă punctele obținute într-un benchmark sunt relevante în aprecierea unei componente, experiența pragmatică diferă de la joc la joc, calitatea acesteia fiind puternic influențată de optimizarea engine-ului sau de restul componentelor din PC. Nu vreau să par sceptic ori ignorant, dar am preferat mereu prezentarea obiectivă a specificațiilor tehnice și judecarea lor în funcție de necesitățile utilizatorului, aflat cel mai probabil în afara sferei unor condiții optime, de laborator. Așa cum se poate observa din cele două grafice, rezultatele obținute de R9 270X sunt satisfăcătoare, în contextul gaming-ului de buget. Tomb Raider s-a comportat cel mai bine, cu o medie de 45.8 cadre pe secundă, folosind setările Ultimate la 1920 x 1080 și TressFX activat. Hitman Absolution a oscilat între 26.4 și 41.5 cadre pe secundă la aceeași rezoluție, cu nivelul detaliilor fixat pe preset-ul Ultra High, media finală atingând valoarea de 33.8 fps. În Catzilla 1.0, scorul testului 1080p a fost de 5400 puncte – binișor, dacă luăm în considerare faptul că absența tehnologiei PhysX a influențat masiv rezultatul final. 3DMark Professional Fire Strike 1.1 a generat un scor grafic de 5957 puncte (4601 per total). Pe parcursul testelor, temperatura GPU-ului nu a trecut de 65 grade celsius. Poate părea ironic, dar Radeon R9 270X nu are capacitatea de a impresiona zguduitor posesorii unei plăci din generația precedentă, chiar dacă stă sensibil mai bine la capitolul performanță. De fapt, cine știe cu adevărat dacă AMD nu a mizat în acest caz particular pe schimbarea numelui, „dichisind" doar tehnologia pe ici-colo?

E frumoasă, dar o știu de undeva...

În concluzie, Radeon R9 270X este o placă solidă, excelent construită, cu performanțe apreciabile – și, chiar dacă nu se distinge simțitor de 7870, a ridicat pe umeri un sistem slăbuț în testele de gaming. Conectica este completă și suficientă: R9 270X include un conector CrossFire, 2 x DVI, 1 x Display Port și un port HDMI. Pe deasupra, raportul calitate/preț excelent o recomandă drept o investiție inteligentă – or, exact aici apare paradoxul: de ce ar investi posesorii unui 7870 într-un 7870 ceva mai puternic?! Desigur, răspunsul este evident și nu merită discutat pe larg aici și acum, deoarece se încadrează în limitele a ceea ce englezii numesc „Common Sense". Totuși, pentru gamerii rămași în urmă, la generația 6000, seria R9 270X reprezintă o schimbare necesară, perfect justificată. ► **Aidan**



Ventilatorul tip turbină a fost abandonat pe modelele R9 270X de la MSI, Sapphire sau Gigabyte.

ROCCAT Ryos MK Glow

Evoluție mecanizată

OFERTANT Partenerii ROCCAT **PREȚ** Aproximativ 675 lei

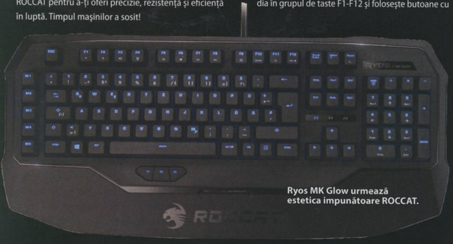


Ryos MK Glow: un monstru mecanic amenințător.

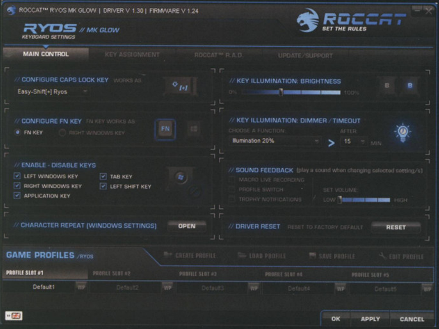
Suntem o specie rezilientă, adaptată mulțumită inteligenței chiar și celor mai grele condiții. Dar trupurile noastre fragile sunt eclipsate de măreția tehnologiei avansate. Alergăm pe muchia oglinzii și ne aruncăm cu ochii închiși într-o junglă pedepsitoare, asupra căreia nu mai avem control. Singura noastră scăpare din ghearele nimicniciei este evoluția – iar ROCCAT știe asta. Inspirată din liniile modelului Isku FX, Ryos MK Glow este o impresionantă tastatură mecanică iluminată, construită folosind cele mai noi tehnologii ROCCAT pentru a-ți oferi precizie, rezistență și eficiență în luptă. Timpul mașinilor a sosit!

Machina Ex Lux

Ryos MK Glow este o tastatură iluminată cu dimensiuni considerabile (23.4 cm X 50.8 cm), bazată pe switch-urile mecanice Cherry MX. Designul urmează liniile angulare stabilite de Isku – cu o placă fixă pentru susținerea încheieturilor –, dar integrează funcțiile multimedia în grupul de taste F1-F12 și folosește butoane cu profil înalt. În acest fel, tensiunea musculară și apăsările accidentale din timpul sesiunilor frenetice de gaming nu mai reprezintă o problemă. Ryos MK Glow insistă pe precizie, una dintre calitățile cele mai căutate la o tastatură mecanică destinată gaming-ului. M-am obișnuit foarte repede cu switch-urile Cherry MX, deși contactele nu oferă feedback acustic sau tactil, așa că am petrecut ore bune butonând nebunește în Mortal Kombat și Street Fighter IV, două jocuri care au beneficiat din plin de viteza și acuratețea mecanizată oferite de MK Glow. Iubitorii strategiilor în timp real vor aprecia sistemul de înregistrare macro și tastele programabile M1-M5, poziționate în apropierea grupului WASD. Un procesor ARM Cortex 32-bit asigură suficientă putere de calcul pentru a nu înceti-ni timpul de reacție, iar cei 2MB memorie flash pot stoca până la 500 de profiluri personalizate – selectabile cu ajutorul celor trei taste thumbster, plasate sub bara Space. Butoanele sunt iluminate individual și strălucesc într-un albastru curat, fără a obosi ochii în condiții de întuneric total. Suprafața inferioară include un sistem de canale perpendiculare pentru gestiunea cablului USB 2.0, două suporturi retractabile și cinci zone de sprijin cauciucate, care asigură aderența necesară. Se presupune că plasticul lucios utilizat de ROCCAT în construcția tastaturii rezistă la murdărie, dar MK Glow se maculează destul de repede și necesită o îngrijire atentă.



Ryos MK Glow urmează estetica impunătoare ROCCAT.



Driver R.A.D.

Driver-ul ROCCAT permite editarea complexă a fiecărei funcții, tehnologia Easy-Shift[+] transformându-se în „Easy Keyboard". Toate cele 94 butoane standard sunt programabile și pot îndeplini două roluri, inclusiv comenzi macro. Mulțumită protecției anti-ghosting N-key rollover și ratei de polling ce atinge 1000Hz, MK Glow răspunde instantaneu la fiecare apăsare de tastă – 1ms, mai exact. Tot din driver se poate modifica și intensitatea iluminării LED ori volumul feedback-ului audio R.A.D. (ROCCAT Achievements Display). Finalmente, trebuie menționat că Ryos MK Glow beneficiază de avantajele tehnologiei Talk și comunică cu alte periferice ROCCAT compatibile. Datorită funcțiilor avansate, Ryos MK Glow este una dintre cele mai performante tastaturi mecanice disponibile momentan pe piață și reprezintă o investiție inteligentă pentru orice gamer sătul de limitările naturii biologice. ▶ **Aidan**

Logitech G602 Wireless

Precizie asimetrică

OFERTANT Partenerii Logitech **PREȚ** aproximativ 340 lei



Pentru orice acțiune există o reacțiune și pentru orice mouse care a crezut că poate atinge perfecțiunea doar prin armonia proporțiilor există Logitech G602 Wireless. Spre deosebire de majoritatea perifericelor fabricantului elvețian, G602 se rupe de constrângerile unui design convențional și adoptă o formă asimetrică, caracterizată prin alungirea jumătății drepte și prezența unei suprafețe mari de sprijin în partea stângă – o formă ce te duce cu gândul la corpul unei meduze otrăvitoare Physalia physalis. Rezultatul este un mouse de gaming wireless cât se poate de aspectuos, confortabil și performant, cu un aspect unic. Așadar, vă propun să aruncăm o privire sub capota acestui instrument de precizie, pentru a descifra mecanismele tehnologiei de vârf marca Logitech și filosofia din spatele designului.

Fără tentacule

G602 este un mouse wireless destul de mare, ce pune accent pe ergonomie și precizie, încercând să balanseze cei doi factori în cadrul unui format fizic asimetric. Senzorul optic Avago ADNS-3090 este plasat central, în apropierea compartimentului bateriilor, chiar sub butonul ON/OFF. Cei 2500 DPI sunt suficienți atât pentru munca de birou, cât și pentru sesiunile solicitante de joacă. Eu am preferat mereu senzorii optici, iar G602 dă un exemplu de performanță, comportându-se excelent în orice gen de joc, grației tehnologiei Delta Zero. Totuși, o problemă comună în cazul mouse-urilor wireless rămâne lag-ul, dar nano-receiver-ul Logitech e mereu „pe fază" și răspunde prompt comenzilor, astfel încât face față cu brio cerințelor unor titluri pretențioase, ca, de exemplu, Unreal Tournament III, Serious Sam 3, StarCraft II sau CS:GO. Pentru o recepție mai bună a datelor, pachetul mouse-ului include un cablu de extensie USB 2.0. Butoanele principale, cu switch-uri mecanice, se apasă ușor și oferă un feedback tactil plăcut, în timp ce butoanele programabile, plasate în partea stângă (șase la număr – grupul G4-G9), sunt accesibile cu degetul opozabil. Iubitorii de jocuri MMO vor aprecia cu siguranță butoanele G10 și G11, integrate în click-ul stâng, poziția acestora făcându-le perfecte pentru asignarea unor acțiuni importante.



Din păcate, rotița de scroll nu dispune de pas configurabil, așa că nu excelează în gaming. La capitolul autonomie, Logitech G602 stă foarte bine, căci cele două baterii AA asigură o funcționare continuă de aproximativ 250 ore (modul Performance) – mai mult decât suficient, aș zice. Pe lângă toate acestea, un comutator minuscul permite reducerea ratei de polling la numai 125Hz (modul Endurance), prelungind semnificativ viața bateriilor la peste 1400 ore.

Același soft Logitech

Am lăudat întotdeauna softul conceput de Logitech pentru gama G. Așa cum era de așteptat, G602 nu face excepție. Utilitarul funcționează impecabil, permite editarea unor funcții esențiale (DPI, rolul fiecărui buton) și poate salva configurația personalizată în memoria mouse-ului. Absența unui macro editor ar putea trece drept un minus grav, cu toate că eu nu i-am simțit prea tare lipsa. Una peste alta, Logitech G602 este un mouse wireless bun, cu o formă inconfundabilă și performanțe apreciabile, potrivit în mâinile jucătorilor care îmbină utilul cu plăcutul. ▶ **Aidan**



TOSHIBA QOSMIO X870

Heavy Duty Gaming, aproape mobil

OFERTANT evoMAG.ro Toshiba **PREȚ** 7999 lei



În ajunul unei noi generații de console, viitorul PC-ului se arată mai strălucitor ca niciodată. Cu excepția unor exclusivități nu tocmai impresionante, cele mai bune titluri next-gen vor ateriza și pe calculator, dar cerințele de sistem au crescut considerabil. Momentul pare oportun pentru un upgrade sau, de ce nu, pentru achiziționarea unui sistem nou.

Toshiba ne propune o alternativă la unitatea centrală, sub forma lui Qosmio X870, un gaming laptop ambițios. Carcasa din plastic negru, cu inserții roșii stridente, adăpostește un display LED full HD de 17.3 inch, proiectat să funcționeze alături de ochelarii Nvidia 3D Vision la o rată de actualizare a imaginii ce atinge 120Hz @ 1920x1080. Mulțumită contrastului fenomenal și culorilor vibrante, imaginile afișate capătă o profunzime extraordinară. Tastatura chiclet spațioasă dispune de butoane iluminate individual, deși feedback-ul tactil nu are calitățile potrivite jucatului. Cât despre sistemul audio Harman/Kardon, acesta oferă un sunet stereo puternic, clar, însă este recomandabilă utilizarea unor căști performante pentru o experiență acustică superioară.

Motive de Nvidie

Bazat pe platforma Ivy Bridge, Qosmio X870 este „propulsat" de un procesor Intel Core i7-3610QM tactat la 2.3 GHz, 16 GB memorie RAM DDR3 și o placă video Nvidia GeForce GTX 670M cu 3GB VRAM. Datele sunt stocate folosind un sistem hibrid cu o capacitate de 750 GB, pe care se găsește pre-instalat sistemul de operare Windows 7 Ultimate 64bit. Cu o asemenea configurație, Qosmio îndeplinește cerințele celor mai noi jocuri, însă performanța ridicată cere sacrificii la capitolele portabilitate și autonomie. Cântărind 3.5 kg, laptopul fabricat de Toshiba face parte din categoria modelelor masive, relativ greu de manevrat și transportat în condițiile uzului zilnic. Din această cauză, X870 nu e potrivit la birou, pe tren sau la școală – vorbim despre un laptop destinat exclusiv gaming-ului hardcore, unde conceptul de mobilitate a rămas la stadiul „practic la un LAN party". Scos din priză, acumulatorul cedează foarte repede (aproximativ o oră și 10 minute, utilizând profilul Power Saving pentru navigarea pe internet), ceea ce face cvasi-imposibilă redarea unui joc departe de o sursă electrică fixă. Mai mult, sistemul se încinge repede, ventilarea fiind ineficientă dacă nu este creat un spațiu între partea inferioară a carcasei și suprafața de lucru, prin folosirea unei cărți sau chiar a unui suport cu răcire activă. În privința conecticii, lucrurile stau ceva mai bine: X870 dispune de patru porturi USB 3.0, VGA, HDMI, un port Gigabit LAN, Bluetooth și Wi-Fi 802.11. Unitatea optică Blu-ray writer și card reader-ul SD facilitează transferul conținutului multimedia.









Pus pe treabă

În jocuri, Qosmio își arată adevăratul potențial. Tomb Raider și Hitman Absolution au rulat cursiv la rezoluția nativă, în high detail. Același lucru este valabil și pentru Crysis 2, care a scos în medie 25 fps, folosind DX11 și High-Res Textures. Problemele apar la activarea modului 3D, impactul asupra performanței resimțindu-se direct în numărul cadrelor pe secundă. Strict din punct de vedere tehnic, datorită puterii de calcul ridicate, X870 înlocuiește fără probleme un desktop PC performant – numai că prețul piperat îndepărtează cumpărătorii atenți la buget. Momentan, achiziția unui laptop de gaming rămâne un capriciu costisitor, rezervat unei categorii limitate de utilizatori. ▶ **Aidan**

ASUS RoG GX1000 Eagle Eye

În armură, pentru Republică

OFERTANT Partenerii ASUS **PREȚ** aproximativ 290 lei



Un cavaler, un tanc sau un mouse cu armură metalică?

GX1000 este cel mai nou mouse de gaming marca ASUS, parte a familiei Republic of Gamers. Predecesorul acestui model, denumit GX900, nu era altceva decât un Ozone Radon 5K comercializat sub brandul RoG, însă Eagle Eye reprezintă elita și mândria „Republicii", oferind prin performanțele ridicate și calitatea construcției un exemplu concret de gaming mouse cu adevărat feroce. Capabil să înfrunte pe câmpul de luptă cavaleria grea din oferta Razer, Roccat sau Steelseries, impresionantul mouse ASUS – unic prin natura elementelor designului său exotic – asaltează cu mult curaj o piață aflată în plină expansiune: cea a echipamentelor de gaming din clasa high-end. Chiar și așa, identificarea unui public fidel perifericelor RoG pare o misiune dificilă pentru GX1000, în mare parte din cauza statutului de „new-comer". Oricum, vorbim despre un produs căruia nu îi lipsesc ambiția și originalitatea – două elemente ce vor contribui semnificativ la rezultatul luptei pentru supremație. De acest lucru sunt sigur.



Un soft complex, marca Republic of Gamers.

Echipament din Metal Solid

Exteriorul lui GX1000 este realizat parțial din aluminiu, un material ce se pretează perfect la cerințele dure ale unui mouse de gaming. Spre deosebire de plastic sau cauciuc, aluminiul nu se murdărește la fel de repede și poate fi întreținut mult mai ușor. De asemenea, pe lângă duritatea ridicată, finisajul metalic transmite o senzație plăcută la contactul cu palma, asigurând un transfer termic eficient. Fiindcă vorbim despre un mouse ambidextru relativ greu (150g fără greutățile suplimentare), forma alungită – cu o ușoară îngustare cauciucată la mijloc pentru sprijinul degetelor – se potrivește perfect cu priza palm rest. Din această cauză, GX1000 se descurcă fantastic în jocurile care necesită precizie și viteză. Eu l-am testat în Supreme Commander 2 și StarCraft II, dar mă gândesc aici la orice alt RTS, la FPS-urile multiplayer sau chiar la popularele titluri MOBA. Senzorul laser configurabil, cu o rezoluție de maximum 8200 DPI, asigură acuratețea necesară în orice situație, pe orice suprafață. Pentru un plus de control al mișcărilor, cinci pastile metalice suplimentare sunt depozitate în partea inferioară și ridică greutatea la 175g, deși trebuie menționat faptul că suportul acestora este sensibil la deschiderile și închiderile necorespunzătoare. Mărturisesc că prefer sistemul întâlnit pe Gamdias Zeus – mouse testat în ediția lunii

trecute –, mai precis un sistem cu greutăți cilindrice, bine fixate. Totuși, Eagle Eye (nu-i așa că sună bine?) excelează pe multiple alte planuri, mai ales din punctul de vedere al calității construcției: arcurile celor opt butoane sunt solide, tălpile PTFE alunecă cu ușurință, iar rotița de scroll iluminată este poziționată perfect. Un sistem LED cu celule refractante hexagonale creează o ambianță dinamică, potrivită sesiunilor de joacă desfășurate la adăpostul întunericului – pe deasupra, arată incredibil doar stând pe loc. Personal, consider GX1000 cel mai impunător mouse testat până acum, rivalizat numai de superbul Roccat Kone+. Carcasa metalică, acompaniată de radiația roșie, îi insuflă noului mouse RoG un aspect agresiv, care te duce cu gândul la un cavaler împlătoșat, scăldat în sângele unui dragon proaspăt răpus. Poetic? Nu. Brutal? Cu certitudine. La urma urmei, o „jucărie" destinată gamerilor trebuie să își lase utilizatorii cu gura căscată, asemuindu-se mai puțin cu un gadget de birou și mai mult cu o armă letală.

Ochi de Vultur

Trecerea de la un GX900 la GX1000 Eagle Eye este o schimbare de proporții epice. Dacă primul dispunea de un soft rudimentar, nu tocmai performant, noul model beneficiază de o aplicație puternică, care permite modificarea „în adâncime" a tuturor funcțiilor, începând cu rolul fiecărui buton și terminând cu valorile treptelor DPI. Desigur, sunt posibile setări de finețe pe axele X-Y sau ale sensibilității senzorului laser în momentul ridicării mouse-ului, spre bucuria jucătorilor pretențioși, cu cerințe deosebite. Conexiunea cu PC-ul se face printr-un cablu USB 2.0 îmbrăcat în material textil – ce-i drept, puțin cam rigid pentru gusturile mele. Aș vrea să concluzionez prezentarea lui GX1000 prin a spune că designul ergonomic, cu linii agresive, se întâlnește cu un senzor performant și cu o multitudine de funcții utile, dând naștere unei creații tehnologice extraordinare, susținută de un raport calitate/preț pozitiv. Și nu uitați: este singurul mouse de gaming împlătoșat din cap până-n picioare! ▶ **Aidan**



Sistemul de greutăți se deschide printr-un clic.

SCIENCE FICTION, 2013

film



Gravity

În aprilie vă prezentam cu bucurie şi speranţă filmele SF ale anului. Astăzi revin cu raportul. Unul ce ştiam dinainte că va fi sumbru. Cu cât vezi mai multe documentare, cu cât citeşti mai multe cărţi, cu cât absorbi mai multe despre fizică, spaţiu, mecanică, chimie, biologie, cu atât va fi mai greu să apreciezi SF-urile momentului. Dacă nu reuşeşti să-ţi blochezi anumite gânduri care te vor bântui constant, cum ar fi: „dar cum…", „păi, stai aşa…", „asta e imposibilă" şi aşa mai departe, ai toate şansele să-ţi strici 99% din filme. Şi să pierzi în acest fel câteva spectacole de calitate. Oblivion, de exemplu, este un SF pe care, dacă-l iei la bani mărunţi, îl faci una cu pământul. Are ceva însă, ceva ce încă nu pot pune în cuvinte, care te împinge la a nu-l diseca, care te roagă să-l iei aşa cum e. Ştii că autorii nu doresc cu tot dinadinsul să te facă să crezi că ce au creat se poate întâmpla şi dintr-o dată eşti deschis la orice. A, e o poveste SF? Foarte bine, distrează-mă, uimeşte-mă! La capătul opus (vorbesc aici din punctul meu şi al prietenilor mei de vedere, e cât se poate de posibil ca în cazul vostru să fie exact invers) a stat Pacific Rim. Câtă dramă, câtă durere, cât ne mai scremem, după care îmi cer să accept că roboţii ăia sunt fezabili? Singura şansă a omenirii? Ha, ha! Hai că sunteţi penibili! Cică filmul e închinat anime-urilor cu Mecha(?!)… mai bine tăceaţi! Am avut parte şi de surprize, de exemplu Superman, la care m-am dus ca la un film cu supereroi, adică un basm modern, nu un SF. Au încercat însă să-i dea sens şi să explice credibil de unde vine acest Personaj. În foarte multe momente, filmul face o trecere subtilă de la basm la SF, iar ideile expuse au bucurat geek-ul din mine. Mulţi urlă cum că nu a avut spiritul peliculelor vechi, mie însă nu mi-a păsat niciodată de ele, ce au creat aici, incredibil, m-a mulţumit. Elysium reuşeşte în câteva momente să creeze o atmosferă apocaliptică cum rar mi-a fost dat să văd, în plus, vine şi cu câteva secvenţe care au darul de a extazia orice fan al jocurilor action şi FPS SF. Cu toate astea, finalul slab şi replicile clişeistice îl trădează, iar per total filmul cade lat. Din păcate, nu avem parte de un nou District 9. Blomkamp, aşteptăm următorul film!

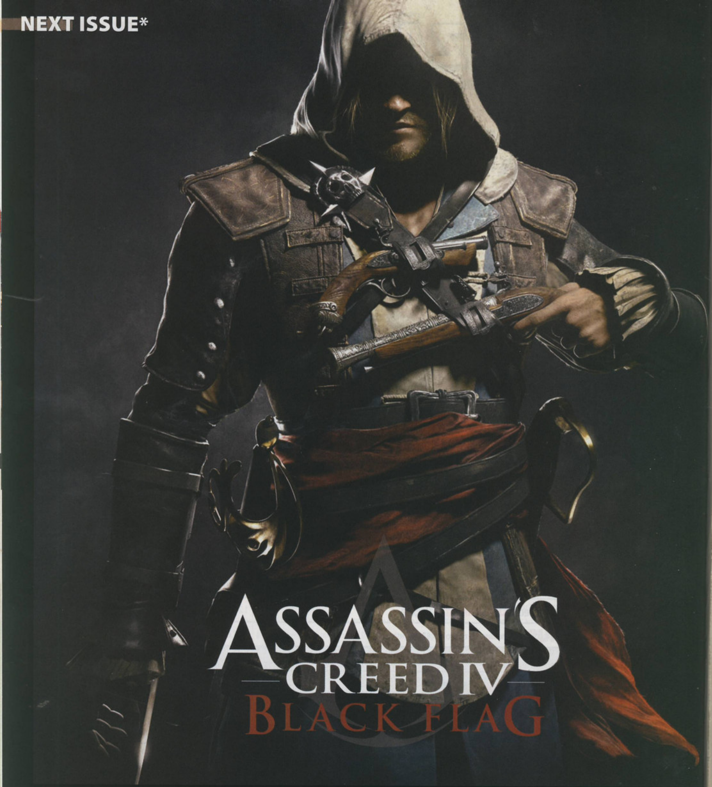
Din când în când mai apar însă şi filme ca Gravity, atât de minuţios construite, încât te simţi depăşit. Pentru mine Gravity nu a fost neapărat SF, a fost mai repede un documentar, cu poveste, despre spaţiu. Dar ce poveste, ce thriller dement, ce filmări deosebite. Neapărat în 3D trebuie văzut, undeva unde sunetul să mişte scaunele sub voi, după care liniştea să vă ţiuie în urechi. Dacă l-aţi văzut şi nu v-aţi săturat, vă recomand şi cartea The Martian de Andy Weir. Din păcate, nu există încă o traducere în română, dar promit că se citeşte uşor şi că vă va ţine pe WC, sau unde citiţi voi de obicei, mai ceva ca Gravity în scaune.

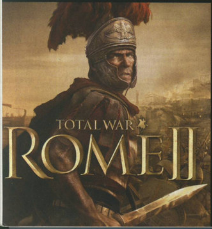
Am lăsat Jocul lui Ender la sfârşit pentru că e un pic mai dificil de recenzat. Pentru aceia dintre voi care nu au citit cartea, filmul poate fi punctul de plecare într-o aventură de milioane, o să înţelegeţi la sfârşit la ce mă refer. În egală măsură, s-ar putea să nu vă prindă deloc, ba chiar să ajungeţi să-l urâţi din ce în ce mai tare cu fiecare moment în care prietenii o să-l aducă în discuţie. Recomandarea mea este să nu vă duceţi la film dacă nu aţi citit nuvela, pentru că textul este de 10 ori mai bun. Filmul o să vă strice finalul dement, dar o să creeze şi repere vizuale, un deserviciu mare, după părerea mea, adus imaginaţiei voastre, care va lucra cu spor în timp ce veţi citi acest SF nebunesc. Aceia dintre voi care au citit cartea vor fi şi ei împărţiţi în două tabere. Cei care au citit-o acum ani vor umple golurile filmului cu ce îşi mai aduc aminte şi se vor bucura de fiecare secvenţă. Filmul nu dezamăgeşte din acest punct de vedere, toate pasajele memorabile sunt reproduse cu respect. Efectele sunt deosebite, actorii îşi iau rolurile în serios. Pe de altă parte, fanii cărţilor sau cei care au parcurs textul de curând s-ar putea să fie foarte dezamăgiţi. E şi normal. O carte care vă prinde, cu atât mai mult una SF, creează o legătură simbiotică cu gândurile voastre. Autorul nu mai trebuie să vă convingă asupra realităţii şi verosimilului întâmplărilor, aşa cum se întâmplă în cazul unui film, imaginaţia e deja de partea lui, totul devine posibil. ► **ncv**



Ender's Game

NEXT ISSUE*









*Cu titlu informativ


BE THE EVIL OVERLORD
Set in an age when a New Order has been established, Minionkind and all magical creatures are hunted to the ends of the world, it is time for revenge! The Glorious Empire has risen and with the great Overlord banished and trapped in the Abyss, discover your destiny and lay waste to the decadent Empire.
Slaughter Innocents
Dominate or destroy
More Minions to rule over
PhysX by NVIDIA
16+
www.pegi.info
PEGI ONLINE
pegionline.eu
www.overlordgame.com
Minimum Specifications:
- Windows XP/Vista
- DirectX 9.0c
- CPU: Pentium D 3.4GHz or AMD Equivalent
- 1GB RAM
- Graphics Card: GeForce 6800GTX / Radeon X1800XT
- DirectX 9 Compatible Sound Card
- 4 Gb Hard Drive Space
- 2x DVD-ROM Drive
TCP/IP mode (2 player) requirements:
- Broadband Internet connection required
- 512Kbps recommended for hosting. TCP/IP network
Recommended Specification:
- Windows XP / Vista
- DirectX 9.0c
- CPU: Intel Core 2 Duo or Athlon 64 X2
- 1.5GB RAM
- Graphics Card: GeForce Geforce 7950 GX2 or Radeon HD 2600 XT
- Creative Sound Blaster X-Fi Sound Card
- 4.5 Gb Hard Drive Space
- 2x DVD-ROM Drive
Supported Graphics Cards:
ATi Radeon HD3470, HD3650, HD3850, HD3870, HD4850, HD4870, HD4870X2.
nVidia Geforce 6800, 7900, 7950, 8500, 8600, 8800, 9600, 9800, 9800GX2, GTX260, GTX280.
LEVEL
LEVEL DVD
OVERLORD II
11.2013
LEVEL
JOC FULL
OVERLORD II
16+
www.pegi.info
TRIUMPH STUDIOS
codemasters

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE DESIGN HTML
În cuprinsul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologiile înrudite, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



OFFICE 2013
Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8
Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



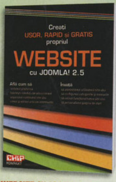
PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURA ȘI TWEAKING
Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.



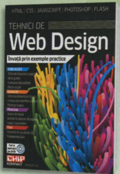
GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aflați cum puteți folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învață conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică u prim contact cu conceptul Business Intelligence



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTI
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

Scanați codul de mai jos

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!



REPUBLIC OF GAMERS
THE CHOICE OF CHAMPIONS
ASUS recomandă Windows® 8.
ASUS
TYTAN G50
CREAT PENTRU SUPREMAȚIE
Desktop Gaming PC
Turbo Gear
ACCELEREAZĂ JOCURILE
Funcția de overclocking rapid Turbo Gear permite accelerarea în mod dinamic a tuturor core-urilor procesorului Intel® Core™ i7
SonicMaster
3D VISION
REALISM SUPERIOR
Afișaj multi-ecran cu NVIDIA® GeForce® și sunet incredibil cu tehnologie SonicMaster
intel inside™ CORE™ i7
OVERCLOCKING GUARANTEED
EXPRESIA CALITĂȚII ROG
Performanță stabilă în overclocking cu ajutorul materialelor de foarte bună calitate și a testelor foarte exigente
ÎNVINGE CĂLDURA
Ventilație în 5-stagii și răcire pe lichid a CPU ce asigură stabilitate desăvârșită în lupta impotriva căldurii
Intel, logo-ul Intel, Intel Inside, Intel Core și Core Inside sunt trademark-uri ale Intel Corporation în S.U.A. și în alte țări.
Desktop-urile ASUS – Lideri în satisfactie si fiabilitate.
Bazat pe studiul 2012 al PCWorld USA privind satisfacția clienților, fiabilitate și service
http://www.pcworld.com/article/2020964
ASUS
IN SEARCH OF INCREDIBLE